MEGADRIVE · MEGA CD · GAME GEAR · MASTER SYSTEM · 32 X · SATURN

STREET FIGTHER & VIRTUA FIGHTER 2 EN POSTER

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

INCROYABLE !
FIGHTING VIPERS
Le nouveau SEGA Made in Japan

LES SOLUCES DE
Light Crusader
Batman Forever

SEGA RALLY
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA COP
Le tiercé gagnant de Noël

MEGA TESTS
Spot goes to Hollywood MD
Zoop MD
Robotica SATURN
Sim City 2000 SATURN

WORMS
LE MEGA TOP
Devenez "Ver" de Plaisir !
sur Saturn et Megadrive

T 4702 - 45 - 32,00 F

32 FF • N°45 • DÉCEMBRE 1995 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.

SEGA SATURN™

36 15 SEGA (1,29 F/mn) -36 68 01 10 (2,23 F/mn)

McCann

sommaire

MEGA FORCE N° 45 - DECEMBRE 1995

Ah ! Qu'elle est belle, cette fin d'année ! Ah ! Que j'aime les fins d'année ! Y'a toujours des surprises, des trucs déments qui nous arrivent dessus alors qu'on ne s'y attend pas. Tout d'abord, sur Megadrive, y'a Spot Goes To Hollywood, ensuite sur Saturn on découvre Worms ou encore Virtua Cop, des jeux déments qui se savourent avec plaisir. Plaisir, voilà un mot qui me plaît. Plaisir, plaisir, ô oui plaisir ! Quel superbe mot ! Alors, pour vous donner encore plus de plaisir, Megaforce, avec l'aide de Sega, a décidé de vous offrir - puisque c'est l'époque - un booklet tout en couleurs sur les meilleurs jeux Megadrive de tous les temps. Et nom de Zeus, il y en a ! Tous les jeux de la Megadrive sont passés au crible et nous avons désigné neuf vainqueurs, neuf titres portés au rang de "Mega Top Best" sur Megadrive et ça, croyez-moi, ça se mérite ! Si pour Noël, votre grand-mère décide de vous offrir un jeu, vous n'aurez qu'à lui prêter le booklet, elle sera certaine d'assouvir votre soif de belles images, de challenge intense. Plaisir encore et toujours... Plaisir des yeux, plaisir de l'ouïe, plaisir des sens. Avec la Sega, jamais ces mots n'auront eu autant d'à propos.

SCHMÜRZ.

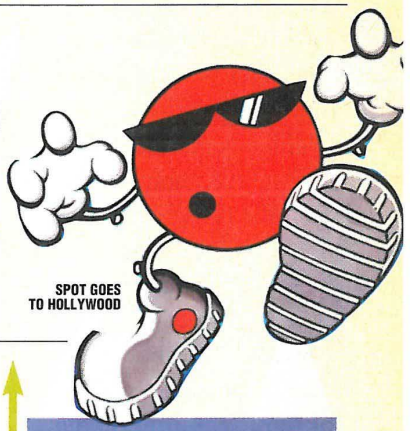
le forum

COURRIER DES LECTEURS 4
EN DIRECT DE SEGA JAPON 8
NEWS/PREVIEWS 12
MENELIK : L'INTERVIEW 18
DERNIERES SORTIES 28
LES MANGAS 30
BON DE COMMANDE "ACTION REPLAY" 46
LES SECRETS DE MEGAFORCE : ASTUCES ET SOLUCES 47
EN DÉTRESSE 56
BON D'ABONNEMENT 70
CAHIER SATURN FORCE 83
CONCOURS JAMES BOND COLLECTION GOLD 103
LA PAGE D'ARNOLD 106
RUBRIQUE "CINÉMA" 108
RUBRIQUE "VIDÉO" 110
PETITES ANNONCES 112

MANGAS

les previews

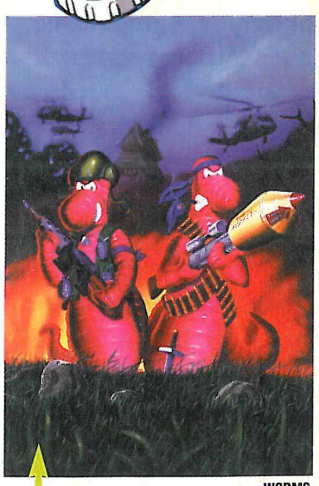
MORTAL KOMBAT 2/SATURN - WWF WRESTLEMANIA/32X - SPOT GOES TO HOLLYWOOD/32X ... 12
SEGA RALLY/SATURN 14
VIRTUA FIGHTER 2/SATURN 16
REVOLUTION X/MD 20
DARXIDE/32 X 21
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE/MD 22
WORMS/MD 24
TOSHINDEN S/SATURN 26
GALAXY FIGHT/SATURN - GUNDAM/SATURN - CUTTHROAT ISLAND/GG .. 28



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

les nouveautés

AHHH ! REAL MONSTERS/MD 72
BLACK THORNE/32X 76
CLOCKWORK KNIGHT 2/SATURN 90
CYBER SPEEDWAY/SATURN 98
DETANA TWINBEE YAHOO ! DELUXE PACK/SATURN 104
FRANCK THOMAS BIG HURT BASEBALL/GG 79
FRANCK THOMAS BIG HURT BASEBALL/MD 78
HANG ON GP'95/SATURN 102
HI OCTANE/SATURN 92
LE MANOIR DES AMES PERDUES/SATURN 93
NFL QUATERBACK CLUB'96/GG 79
PHANTOM 2040/MD 44
POWERS RANGERS THE MOVIE/GG 81
RACE DRIVIN'/SATURN 99
ROBOTICA/SATURN 94
SIM CITY 2000/SATURN 100
SLAM DUNK/SATURN 96
SPOT GOES TO HOLLYWOOD/MD 36
TOTAL FOOTBALL/MD 74
VICTORY BOXING/SATURN 97
VIRTUA COP/SATURN 88
VR TROOPER/MD 71
WIREHEAD/MCD 79
WORLD SERIES BASEBALL/SATURN 98
WORMS/SATURN 84
ZOOP/MD 42



WORMS

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cédex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Jean-Marc DEMOLY •
Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Catherine PERRONE •
Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE • Maquette : DOM, Mireille GUÉRINEAU •
Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND, TCB • Illustration de Couverture : WORMS ™ © 1996 OCEAN ™. All rights reserved.• Publicité : Isabelle WEILL • Directeur des ventes : Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • Modification et service de réassort : N° vert : 05 19 84 57 • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse • Mega Force est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Laurent COTILLON, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Stéphane HEBERT, Yohann MORIN • Correspondants permanents : au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi), aux Etats-Unis : Sébastien HAMON (Seb) • Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires • Ce numéro comporte un DOUBLE POSTER au format magazine, recto : STREET FIGHTER II ™ © 1994 CAPCOM Co.Ltd. All rights reserved • Verso : VIRTUA FIGHTER 2 © SEGA. All rights reserved •
• Ce numéro comporte un livret 68 pages dos piqué au format 125x170, jeté librement en 1ère de couverture. •

le courrier des lecteurs

Gooooooood Morning, lecteurs ! Nous y voilà, au mois le plus attendu de l'année, celui où vous allez pouvoir vous faire offrir les merveilles que vous avez pu découvrir dans nos pages. D'ailleurs, j'ai moi-même revêtu mon somptueux costume de Père Noël, et placé ma lourde hotte sur mon dos. Une hotte chargée d'infos que je vais vous distribuer de ce pas, tel un galérien portant sa lourde charge ou un facteur portant l'énorme sac de courrier qui m'est destiné. Avant de répondre avec l'enthousiasme qui me caractérise à vos questions, j'aimerais que vous ayiez une pensée le soir de Noël pour Bad Brain, qui moisit quelque part, et vous rappeler que vous pouvez me retrouver en direct live sur le 36 15 MEGAFORCE. Zou, on y va, dans un courrier intitulé : "Les paddles de la colère."

SCHMÜRZ

Pour se mettre en forme, rien de tel qu'un lecteur en colère : Mickaël, dit Segaman.

SALUT SCHMÜRZ, JE SUIS SEGAMAN EN COLERE...

1) Je voulais savoir pourquoi Sega s'est amusée avec nous avec la 32X. Car je viens de vendre ma Megadrive et tous les jeux que j'avais (une quinzaine) pour m'acheter la Saturn. Mais je n'ai pas réussi à vendre ma 32X au marchand, car j'ai entendu dire que d'ici un an, elle sera hors service.

Faut avouer que la 32X n'est pas gâtée. Sincèrement, si Sega n'avait pas cru en son produit, jamais elle ne l'aurait sorti. Seulement, la technique a su se faire capricieuse, et la bécane n'a pas obtenu le soutien des éditeurs, qui ont préféré se pencher sur les 32 bits CD-Rom. Dans ces conditions, difficile de sortir beaucoup de jeux valables. Avouons-le, la 32 X a déçu. Mais je lui donne quand même un mérite : celui d'avoir fait une très bonne version de Doom sur console, ce qui n'est pas vraiment le cas de la Super Nintendo. Quant à sa durée de vie, je me pose moi aussi des questions. Si elle n'a pas plus de soutien, elle risque de passer à la trappe. Par contre, elle va voir débarquer un très bon jeu dans les prochains jours : Spot Goes to Hollywood. Et, foi de Schmürz, c'est génial !

Voilà, c'est tout ce que je voulais dire, car je trouve inadmissible qu'ils l'aient vendue aussi cher, sachant qu'ils allaient la mettre hors service peu de temps après. Moi, ça fait longtemps que je suis un Segaman, depuis que la première Master System a existé. J'ai ensuite acheté la deuxième, la Megadrive 2, la Game Gear, la 32X et maintenant la Saturn. Je pense que vous comprenez ma colère. Merci de me répondre.

Y'a pas de quoi, et si Sega avait pu éviter tous ces déboires à la 32X, elle l'aurait fait. Ce n'est pas elle qui l'a mise hors service, c'est un ensemble de facteurs techniques et commerciaux.

Le Mega CD, tout comme la 32X, n'a en effet pas tenu ses promesses. Et pourtant, les premiers jeux permettaient de nourrir de beaux espoirs : Night Trap, Thunderhawk, Dune, Sylpheed ou Jurassic Park étaient excellents. Mais par la suite, les jeux ont été le plus souvent convertis bêtement, ou juste avec quelques niveaux supplémentaires. Manque d'exploitation des possibilités, donc. Quant au futur, pas de soucis. La Saturn, qui est en vente avec le jeu Daytona USA à 2590 F, ne risque pas d'être détrônée. Sega a deux gammes de produits : les gammes périphériques comme le MCD ou la 32X, et les consoles-types, comme la Master System, la Megadrive ou la Saturn. Et ces dernières ont une durée de vie autrement plus importante et un catalogue plus vaste que la 32X ou le MCD. Bien sûr, dans plusieurs années, viendra une console plus puissante. Mais le phénomène est identique pour tous les appareils high-tech. Prenez l'exemple de l'ordinateur : il sort un modèle plus puissant tous les six mois. Ou encore celui des disques : avant, nous avions le disque vinyl, puis la cassette audio, puis le CD, puis la cassette DCC ou DAT. Et les jeux vidéo n'échapperont pas à cette règle. Sega travaille bien sur un projet de console 64 bits, mais nous avons de nombreuses années devant nous avant sa sortie.

Je passe la main à un anonyme, qui, en tout cas, ferait mieux d'arrêter le dessin.

GLOIRE À TOI, SCHMÜRZ, ET À TOUTE LA RÉDAC' !

1) J'espère que tu vas me répondre, car c'est un choix très important que tu vas me décider à faire. Je compte acheter la grande nouvelle de Sega, mais j'ai remarqué en lisant ta géniale et sensass' revue que plusieurs Saturn existaient : la Saturn française, japonaise, européenne... Enfin bref, mon choix ne s'est toujours pas fait... AIDE-MOI !

Cela va être simple. Il existe la Saturn européenne (standard Pal/Secam), la Saturn japonaise (NTSC), ainsi que la Saturn américaine (NTSC). Le format NTSC tourne à 60 Khz, tandis que le Pal et le Secam tournent à 50 Khz, ce qui veut dire moins d'images par seconde. La différence est là. Autre divergence : le format NTSC n'occasionne pas les bandes noires en haut et en bas de l'image. Mais, pour jouer avec le NTSC, il faut que ta télévision l'accepte, ce qui n'est pas le cas de toutes. Si c'est le cas, tu peux donc prendre une américaine (la japonaise, c'est pénible pour les textes). Par contre, pour jouer avec un jeu français, tu devras avoir un adaptateur. Autres types de Saturn : la V-Saturn, d'Hitachi, et la Victor, de JVC. Les consoles (et les jeux aussi) sont exactement les mêmes, sauf que le prix change de 1000 yens, soit 60 francs. Mais cela m'étonnerait que JVC et Hitachi les vendent en France.

2) S'il y a vraiment plusieurs sortes de consoles, Rayman verra-t-il le jour sur toutes ?

Oui, ce sera le cas. Mais je ne sais pas, et c'est le problème lorsque l'on a une console d'import, si on trouvera facilement Rayman en magasin d'import, vu qu'il sort en version officielle.

3) Peux-tu faire prochainement une rubrique (juste pour un numéro !) consacrée aux variétés de la Saturn et à ses meilleurs jeux ? Merci de me publier, c'est très important pour moi. Bye à tous.

Au royaume de Sega, les grands esprits se rencontrent. Figure-toi qu'en même temps que le numéro de Mega Force que tu as entre les mains, sort un Hors-Série Sega Saturn consacré entièrement... à la Saturn. Normal, pour un Hors-Série. Avec les tests de tous les jeux sortis jusqu'à aujourd'hui, les news sur les jeux à venir et des dossiers plus "techniques" qui te permettront de tout savoir sur les caractéristiques phénoménales de cette console du futur. Comme tu l'as si bien écrit, "juste pour un numéro !".

Autre coup de gueule, mais d'un père de "Segamaniaque" cette fois.

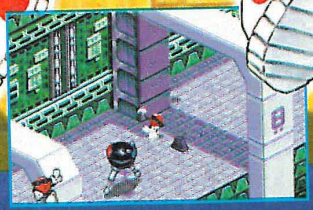
BONJOUR SCHMÜRZ,

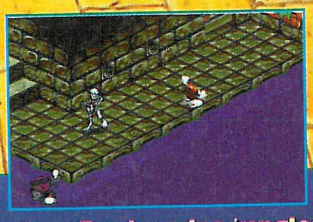
Mon fils a acheté en 93 une Megadrive 2, et en 94 un Mega-CD 2. Lorsque je l'ai vu jouer, les graphismes "époustouflants" dont vous parliez étaient identiques à ceux de la Megadrive, les images vidéo "renversantes" étaient de qualité moyenne si ce n'est médiocre, exception faite peut-être pour les musiques. Mais s'il faut payer 2000 F pour avoir de meilleures musiques, c'est inadmissible ! Surtout que la 32X, autre console encore plus perfectionnée, est sortie. Maintenant, mon fils veut une Saturn (3000 F !). Alors, à votre avis, qu'est-ce que je lui dis ? Qui me dit que l'année prochaine il n'y aura pas la méga-machin-pluton-1280 bits X ? Jusqu'où ira-t-on ?

M. Domont, père d'un Segamaniaque (qui ne le sera peut-être plus).

FAIS TES DEBUTS AU CINEMA DANS :

SPOT™ GOES TO HOLLYWOOD





3615 VIRGIN GAMES
TRUCS ASTUCES INFOS CADEAUX

Virgin INTERACTIVE entertainment

Fanfaronne du haut du mât d'un bateau dans une extraordinaire aventure de pirates. Explore les jungles exotiques et les cités perdues de tes films préférés. Risque-toi à traverser un cimetière macabre et des mondes d'horreur qui te donneront la chair de poule. Bats-toi contre une reine alien dans un univers de science-fiction.

Formats : "Disponible sur Mega Drive, prochainement sur Saturn et Playstation"

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.
"Spot" is a registered trademark of Dr Pepper/Seven Up Corporation, Dallas, Texas. 1995. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Virgin Interactive Entertainment SARL,
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris.
Service consommateurs tél : (1) 53 68 10 00

le courrier des lecteurs

MORCEAUX CHOISIS...

1) En écoutant Fun Radio, j'ai appris que la Saturn pourra recevoir Internet. Puis-je avoir plus d'informations ? Benoît de Douai.
La Saturn pourra en effet, par l'intermédiaire d'un modem, se connecter à Internet. Tu auras ainsi accès au plus grand réseau du monde, pourras récolter plein d'infos, et jouer en réseau avec des gens habitant à l'autre bout du monde. Le prix au Japon de ce modem sera de 800 F, et tu auras toutes les infos du monde dans notre Hors-Série Saturn, disponible chez ton libraire. Juste au passage (et ce pour tout le monde) : sachez que vous nous retrouverez tous les mercredis à 17 H sur Fun Radio avec Arnold pour parler jeux vidéo et poser vos questions. Voilà, c'est tout.

2) J'ai vu sur une publicité de Score Games que Mortal Kombat 3 existait sur Saturn. Est-ce vrai ? Jonathan.
Erreur ! MK 3 n'est pas disponible, car Sony a besoin de se faire un nom et a donc payé très cher pour avoir l'exclusivité sur 32 bits de MK3, qui paraît un peu "dépassé" quand on voit la 3D d'un Virtua Fighter. Quant à la version 2 de Mortal Kombat, il est dispo' en import et sera en officiel en janvier.

3) J'ai l'Action Replay Pro Saturn, et je me demande à quoi sert la prise sur le haut de la cartouche. Pouvez-vous m'éclairer là-dessus ? Quand sortiront les premiers codes ? Peut-on en trouver soi-même ? Comment ? David.
La prise sert à brancher l'AR Pro et ta Saturn sur un PC, ce qui te permettra de trouver toi-même tes codes, par l'intermédiaire d'un logiciel spécial de Datel. Par contre, le cordon et le logiciel ne sont pas encore disponibles. Nous attendons donc que Datel nous fasse parvenir des codes, et lorsque nous aurons le logiciel, nous les chercherons nous-mêmes avec amour pour vous les révéler !

4) D'autres adaptations de jeux vidéo ou de BD en films sont-elles prévues ? Flash.
Côté BD, Corto Maltese de feu le maître Hugo Pratt, devrait être porté à l'écran, avec Christophe Lambert dans le rôle de Corto (!). Côté cinéma, Universal est en train de réfléchir à une adaptation de Doom au cinoche, avec Arnold Schwarzenegger en héros principal. Ça va dépoter.

5) J'aimerais bien savoir quels sont les diplômes et les qualifications qu'il faut pour être testeur dans un mag comme Megaforce ? Sanjoez.
D'abaur, yl fô ékryr cent fer treaud deu fôttes d'aurtografe. An braif, tu doigt pouvouar ékrire korrectemant. Mé suretou, yl teu fôt dés connésance en jeus, une kultur açé larje, é bokou de pascions. Leu raiste ai le phrui du azar... An plusse, lé demende çon nombreuze et île teu fodra hêtre mautivè et teu boujer poure teu fère reummarké.

Bon, là, ça va saigner avec Thomas, de Gironde, qui ne connaît pas tout des réalités. Je vous jure, les jeunes.

SALUT SCHMÜRZ, JE SUIS SEGAMAN EN COLERE...

Eh, vous êtes "chtarbés" à Mega Force, ou vous vous êtes simplement shootés aux aisselles (ou ailleurs, mais ce n'est pas mon problème).
Là, tu te trompes d'adresse.

Excusez-moi de ce début amer, mais je suis vraiment dégoûté de la vie ! Je m'explique : sur la couverture du journal (super d'ailleurs) il est écrit : "Le 1er mensuel des consoles Sega". Sega, je crois que ça veut dire ce que ça veut dire, non ? Sega et pas Nintendo ! ! ! Mais que vois-je en ouvrant le mag à la page 42 du n°44 ? Une pub pour l'Ultra 64 se moquant des 32 bits ! Vous vous foutez de qui, là ? La vache, z'ont dû payer, Nintendo, pour avoir leur pub en bois massif dans Megaforce. Allez, j'arrête d'écrire, je ne sais même pas si vous allez publier ma lettre (vous seriez cap' de la censurer devant les explications à fournir).
Un lecteur dégoûté qui aimerait avoir des explications nettes et précises.
D'abord, fuir devant les explications, ici, ce n'est pas notre genre. Ensuite, ce n'est pas en écrivant : "vous seriez cap' de la censurer pour fuir devant les explications", que tu vas nous faire un petit chantage à 2,12 francs. Si je diffuse ta lettre, c'est parce qu'elle représente bien toutes les réactions qu'ont suscitées cette pub. Côté explications "nettes et précises", apprends pour ta gouverne que toute société, que ce soit Sony, Nintendo ou Buitoni, a le droit de diffuser des publicités dans les magazines de son choix. De plus, si nous sommes des passionnés de jeux vidéo et de Sega, nous sommes avant tout une entreprise, et la publicité fait partie de nos recettes. La pub sert à informer. À vous, lecteurs, de faire le tri et de décider de vos achats. Sans pub, il y a longtemps que le mag serait six pieds sous terre. Et c'est pareil pour tous les mags, pour les chaînes de télévision et les radios. Enfin, moi, j'ai trouvé ça plutôt drôle, cette pub. D'abord parce que son ton était humoristique, mais surtout parce qu'elle reflète bien la trouille de Nintendo devant les 32 bits, et la Saturn en particulier. Nintendo est en train de se dire que s'ils ne veulent pas vendre deux exemplaires de l'Ultra 64, ils ont intérêt à se bouger. Ils se rendent compte que quand leur console va débarquer, tous les joueurs se seront acheté une 32 bits, et qu'il ne restera plus grand monde pour eux. Ils veulent donc "détourner" des adeptes de Sega ou Sony. Alors, heureux ?

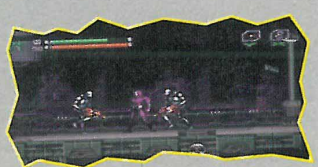
3615 MEGAFORCE
Découvre toutes les nouveautés SEGA avant tout le monde

"SUPER MEGA GEANT

tu dois te l'acheter si tu fais partie de ceux qui ne peuvent s'offrir qu'un jeu tous les quatre ou cinq mois"
C & VG

LE DANGER MENACE À NOUVEAU ET CELA NE PEUT VOULOIR DIRE QU'UNE CHOSE...

PHANTOM arrive!



Une fois dans la peau du 24ème Phantom, tu devras développer des réflexes ultra rapides et une force surhumaine. Tu auras besoin d'un arsenal d'armes hyper sophistiquées pour renverser l'implacable Rebecca Madison et son armée de robots vivants. Survivras-tu aux 60 niveaux de combats pour enfin atteindre l'une des 20 conclusions possibles du jeu?
Choisis ton destin. Deviens le Phantom!

- Tiré du dessin animé de King Features, Phantom 2040, et de la BD, une des plus lues au monde
- Plus de 100 combinaisons possibles d'armes et d'objets
- 60 niveaux d' action
- 20 fins possibles

DISPONIBLE SUR MEGA DRIVE™, GAME GEAR™ ET SUPER NINTENDO™

PHANTOM 2040

VIACOM NEWMEDIA™
DISTRIBUÉ PAR CIC

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. © 1994 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc. ™ The Hearst Corporation

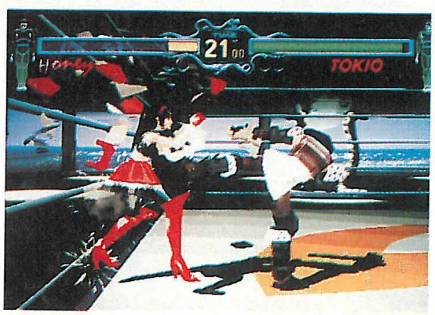
CIC 1 bis, rue du Petit Clamart-BP13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

un papa Se

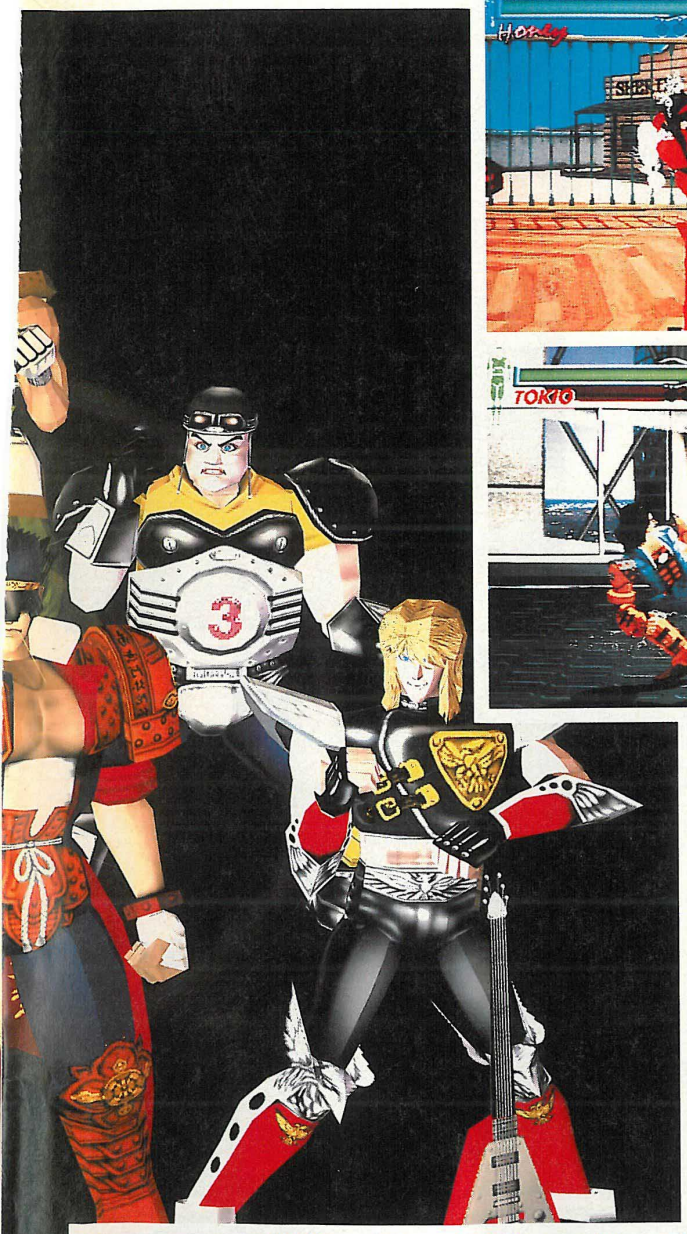
Mes amis ! Le mois de décembre commence pour vous et les fans de Sega que vous êtes doivent se demander où en sont les préparatifs pour la foisonnante période qu'est sensée être la fin de l'année. Eh bien, en réponse à votre attente, ce dossier vous dévoile la totale : pour pallier le manque de place, pas d'interview ce mois-ci. Par contre, des infos en nombre ! Dans l'ordre : Fighting Vipers, le nouveau jeu de baston signé AM#2 et surtout Yu Suzuki, le créateur de Virtua Fighter. Toujours de l'arcade avec Virtual On, ManX TT et Funky Head Boers de l'AM#3.

SASHIMI

L'AM#2 PRÉSENTE : FIGHTING VIPERS



ga pour Noël



Comme chacun sait, Monsieur Yu Suzuki est l'un des personnages les plus connus du monde de l'arcade puisqu'il est à l'origine des plus grands hits tels que Hang On, After Burner, Space Harrier, Virtua Racing, Virtua Fighter et Virtua Fighter 2, entre autres. Dernièrement, chacun de nous pensait que Monsieur Suzuki se chargerait de diriger la conversion de VF2 sur Saturn, conversion qui devait être terminée avant la fin de l'année ainsi que de la création de VF3 sur Arcade. Cependant, ne voilà-t-il pas que l'AM#2 annonce de but en blanc la préparation d'un autre jeu de baston également supervisé par le sieur Suzuki : Fighting Vipers (ou FV). Ce jeu fut présenté au Jamma Show, le salon annuel de l'arcade et la sortie en salle devrait être prévue pour la fin de cette année. Alors, la question est la suivante : ne serait-ce pas un peu trop pour un seul homme, vindieu d'vindieu ?! En tous cas, bonne chance M'sieu Suzuki !

Le verlan de VF ou Fighting Vipers

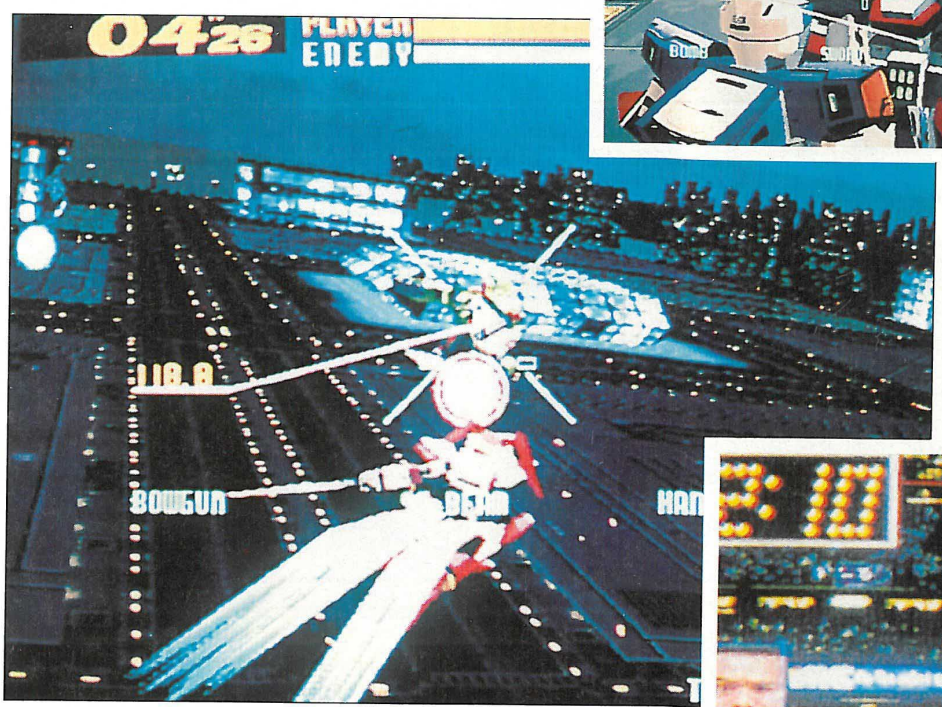
Fighting Vipers sera donc un jeu de baston en 3D utilisant la Carte "Model 2 plus" et dont la borne accueillera trois boutons en plus du stick directionnel (comme VF en somme). La carte "Model 2+" est en quelque sorte une carte alternative entre le basique Modèle 2 et le futur Modèle 3 (devant d'ailleurs être utilisée par Virtua Fighter troisième du nom). Mais revenons à FV. Le nombre de persos sera de huit et chacun d'eux sera vêtu d'une armure. Lors d'une attaque, cette armure réagira (différemment selon le perso) : par exemple, certaines parties pourront s'enlever et se jeter contre l'adversaire. À ces moments, le perso que vous incarnerez sera moins bien protégé. À l'adversaire d'en profiter. Ainsi, Fighting Vipers cache pas mal de points originaux de ce genre et constitue, selon les programmeurs de l'AM#2, un jeu novateur dans le principe de combat. Vous en saurez en tous cas plus le mois prochain.

Carnaval signé AM#3 : ManX TT, Virtual On & Funky Head Boxing

Virtual On

Virtual On

Virtual On

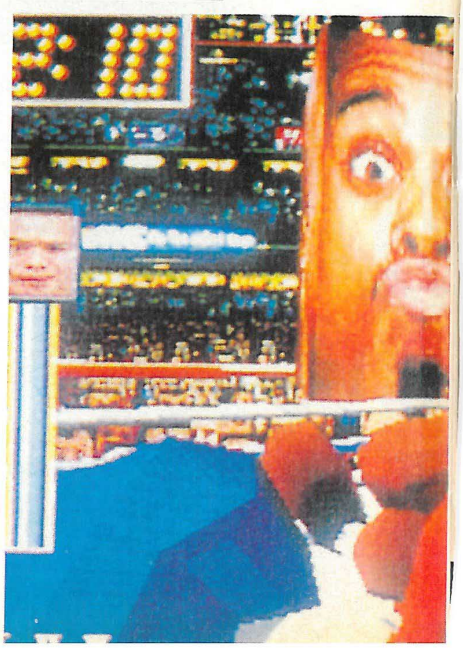


Si l'AM#2 ne chôme pas autant en Arcade que sur Saturn, il en est de même pour l'AM#3, qui nous prépare en plus de Sega Rally Saturn (dirigé par Mr Mizuguchi himself) pas moins de trois jeux d'un coup. Sympa de voir que les différentes sections de l'AM rivalisent d'acharnement pour sortir des hits. Mais trève de parlote, allons au but avec trois jeux d'arcade, j'ai nommé ManX TT, Virtual On et Funky Head Boxers. En avant et de ce pas.

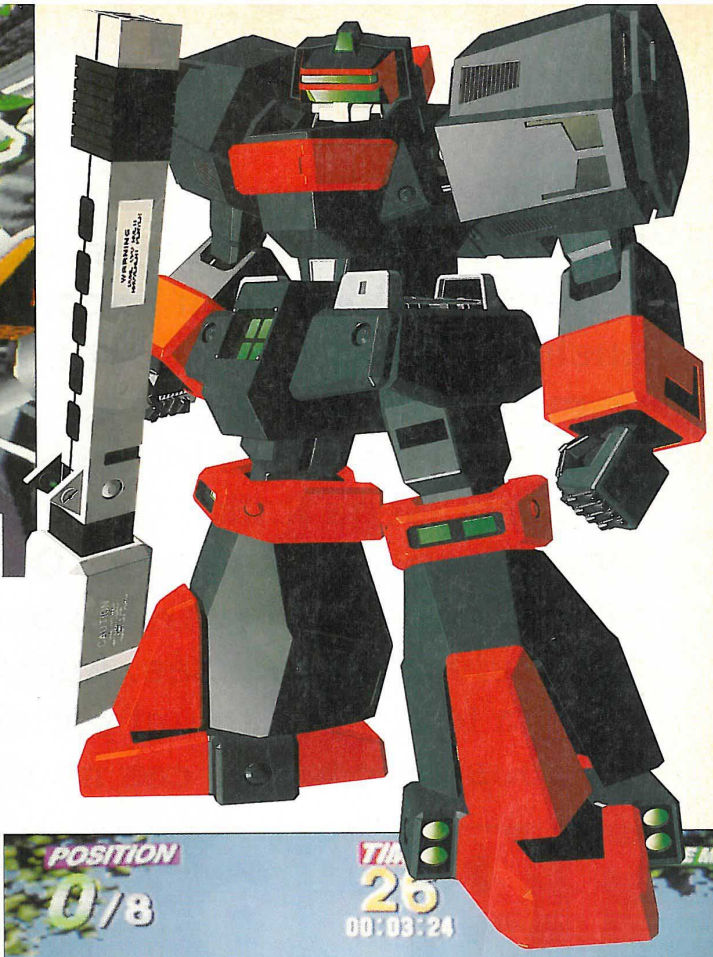
200 Km/h de muscles ou ManX TT Super Bike

Nous sommes dans l'île de Man, une île située entre l'Angleterre et l'Irlande. C'est dans cette île que se déroule chaque année une course de moto des plus impressionnantes. Le but de la course : faire le tour de l'île (60 km) dans une moyenne de 200 km/h en profitant au passage et dans la mesure du possible des différents paysages qui s'offriront aux concurrents. ManX TT Super Bike s'inspire donc de cette course, pour nous, et rien que pour nous. Le nombre de niveaux dans ManX TT est de deux, chaque niveau vous faisant profiter de plusieurs types de décors. Côté transmission, vous aurez le choix entre l'automatique et le six vitesses. La borne d'arcade utilisera la carte-mère Modèle 2, comme vous pouvez vous en douter. L'originalité de ce jeu résidera sans doute dans le réalisme de la manipulation de la moto,

Virtual On



ManX TT



qui vous servira de joystik; un joystick-moto qui réagira en effet comme une vraie moto, vibrant et bougeant selon les mouvements que vous lui impliquerez. Il ne s'agit donc pas ici d'un simple joystick que vous aurez à manipuler comme n'importe quel jeu de moto classique (Cyber Cycle de Namco par exemple). Il vous faudra vraiment jouer des muscles lors des virages : la moto est multidirectionnelle. Attention aux sensations : c'est top !

Funky Head Boxing

ManX TT est prévu pour la fin du mois de décembre au Pays du Soleil-Levant. Le jeu à huit en réseau sera bien entendu possible.

Le duel en 3D ou Virtual On Cyber Troopers

Virtual On est un jeu de duel en 3D prévu également pour la fin de l'année et qui a remporté un apparent succès au salon de l'arcade, le Jamma Show. Le principe ressemble assez au Cyber Sled de Namco sauf qu'ici, vous pourrez combattre également dans les airs et que vous serez au volant d'un "mobile suit" ou "Robotech", comme vous l'entendez. Vous pourrez donc choisir votre MS parmis trois et friter l'ordinateur ou un pote de votre choix, comme bon vous semble. La carte-mère est le plus que performant Modèle 2. Voilà voilà.

Prévue pour tout de suite, Funky Head Boxers est une ode au défouloir, version drôle. Le but de ce jeu délirant sera de foutre un max de prunes dans la tronche de votre adversaire afin de défigurer le visage de celui-ci. Rire garanti. Ce jeu d'arcade est réalisé via la ST-V ou Titan. À quand la version sur Saturn ?

ManX TT

Funky Head Boxing

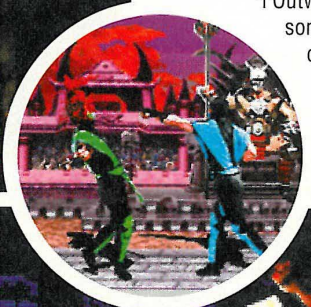
WARNING WARNING

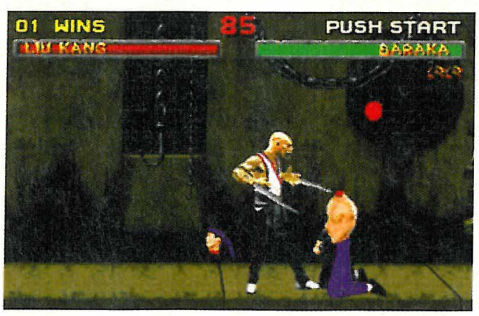
TOUS LES JEUX ARCADE DE CET ARTICLE SUBIRONT UNE CONVERSION SUR SATURN... TOUS LES JEUX ARCADE DE CET ARTICLE SUBIRONT UNE CONVERSION SUR SATURN...

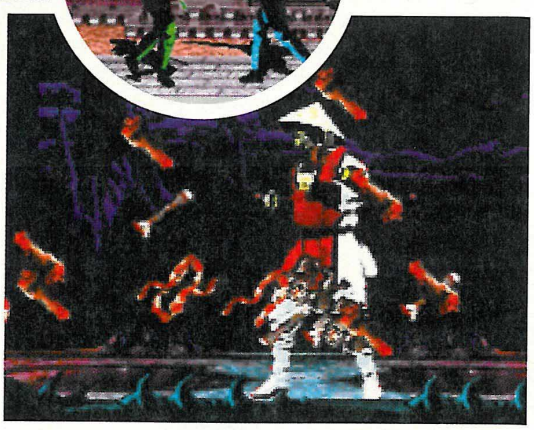
Des nouvelles fraîches, en voici, en voilà. Toutes les nouveautés en jeux officiels ou en import sont là, présentées dans ces quelques pages. De la Saturn à la Megadrive, en passant par la Game Gear, tout, tout, tout, vous saurez tout sur ce qui va vous, nous brancher dans les mois à venir... Et notamment, Sega Rally. Ah ouais, Sega Rally ! Que c'est bon, que c'est fort, que c'est planant, que c'est dément. On y joue, on y joue et on y joue encore, même si la version que l'on possède n'est pas encore complètement finalisée. Autant vous dire que la version définitive sera tout simplement parfaite. Allez, on vous laisse et régalez-vous avec toutes ces nouveautés qui nous font saliver !

1996 : sous le s

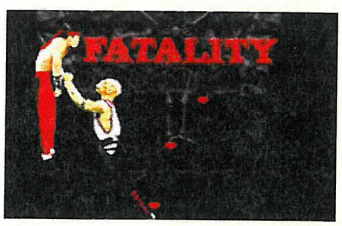
Mortal Kombat II





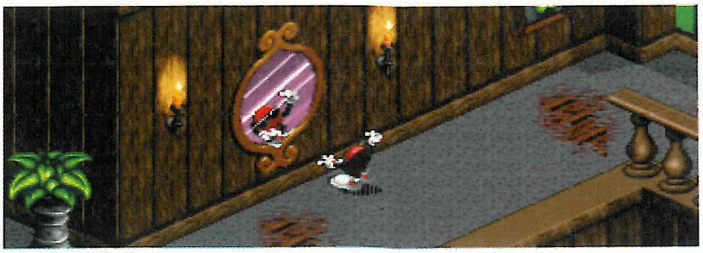


MK II arrive sur Saturn et ce, pour notre plus grand plaisir. Pour le scénario, les habitués ne seront pas surpris puisque c'est le même que sur console 16 bits et Arcade ; à savoir que vous devrez à nouveau livrer de multiples combats dans "l'Outworld". Car cette fois-ci, c'est l'empereur Shao Kahn en personne qui s'est donné pour ambition de conquérir la Terre. Mais c'était sans compter avec les 12 combattants, qui feront tout pour l'affronter dans un duel sans merci, arrosé d'hémoglobine à la framboise. Parmi ces guerriers sanguinaires, vous retrouverez entre autres Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, les trois ninjas maléfiques (Reptile, Sub Zero, Scorpion) ou bien encore le couple de dentistes Milena et Baraka. Une fois votre champion sélectionné, vous aurez à vous débarrasser de tous les autres combattants, de Kintaro qui est un subtile mélange de tigre, de Shokan (vous vous souvenez, la race de Goro...), et, bien sûr, de l'empereur lui-même ! ●



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : JANVIER 1996

Spot goes to Hollywood

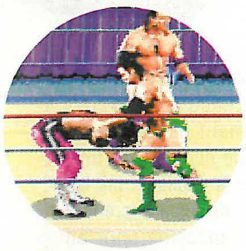


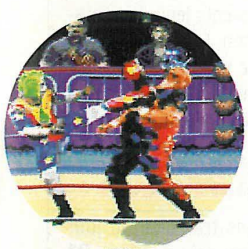
Après les Animaniacs, après Garfield, c'est au tour de Cool Spot, la pastille folle, de traverser les grands lieux du cinéma. Vous ne pouvez pas avoir oublié Cool Spot, le personnage créé par David Perry, et qui vous a éclaté il y a quelques années. Son arrivée était annoncée sur Megadrive, eh bien elle l'est également sur 32X. Comme son aîné, Spot Goes to Hollywood sera un jeu de plates-formes, mais "relooké" en 3D isométrique, ce qui lui confère une très belle allure. Spot va devoir traverser des maisons hantées, des bateaux et des océans infestés de pastilles rouges à récupérer et d'ennemis tout ce qu'il y a de plus belliqueux. Et Spot ne vous emmènera pas dans une aventure classique : il vous permettra de chercher des tonnes de passages secrets, de clefs... Bref, cela s'annonce beau et bon.●

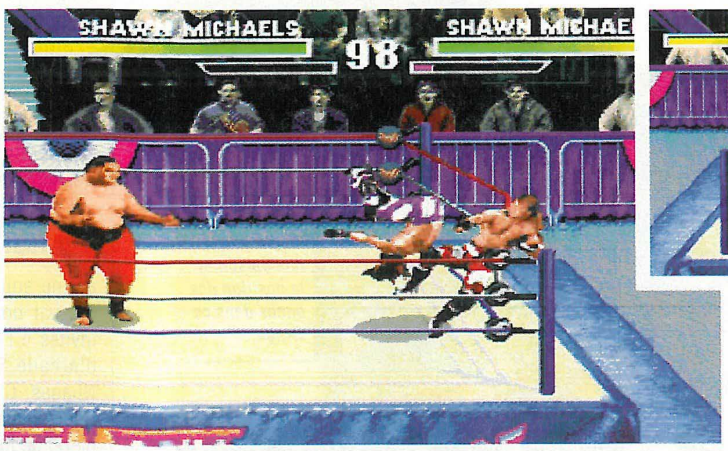
MD 32X EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIRGIN • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 1996

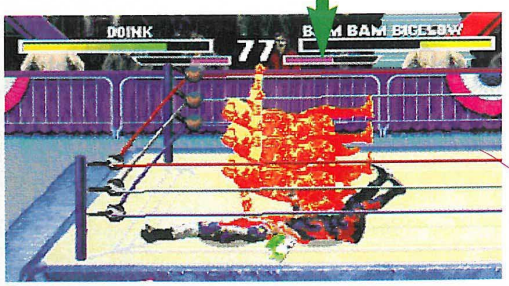
igne de Saturn

WWF Wrestlemania



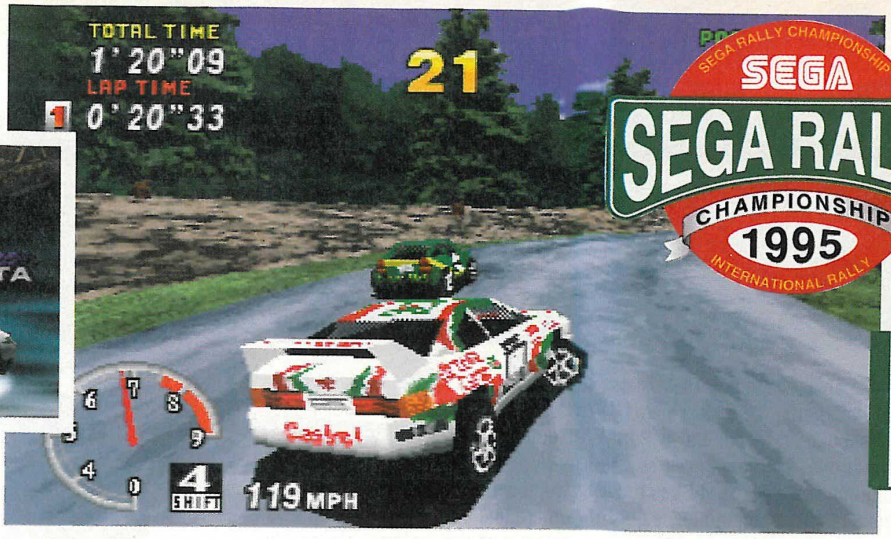




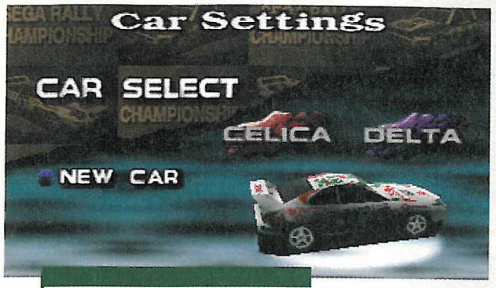


Doink, Razor Ramon, Yokozuna, Undertaker, Michaels, Bigelow, Lex Luger et Bret Hart vous donnent rendez-vous pour la plus délirante des compétitions de catch ! À un contre un, un contre deux ou deux contre deux (mais deux joueurs "humains" au maximum), vous allez découvrir une nouvelle forme de catch, encore plus acrobatique et spectaculaire ! Sortir hors du ring ou grimper sur la troisième corde sera bien sûr possible, mais en plus, les joueurs pourront tricher ! Ils utiliseront des objets comme une batte de base-ball ou un marteau, mais surtout, ils pourront réaliser des coups spéciaux totalement inimaginables. Coups de pied au cul et tartes dans la figure assurés ! Préparez-vous... ●

MD 32X EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 1996



La lutte sera ardue pour vaincre. Il faudra prouver vos talents de pilote.



Deux voitures que vous pourrez régler à votre convenance vous attendent : la Toyota Celica et la Lancia Delta.

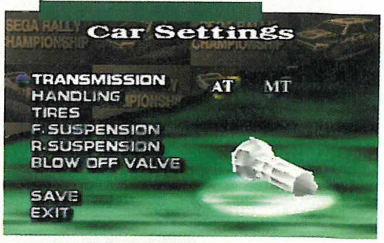
Sega Rally, c'est de la simulation, mais aussi du spectacle.

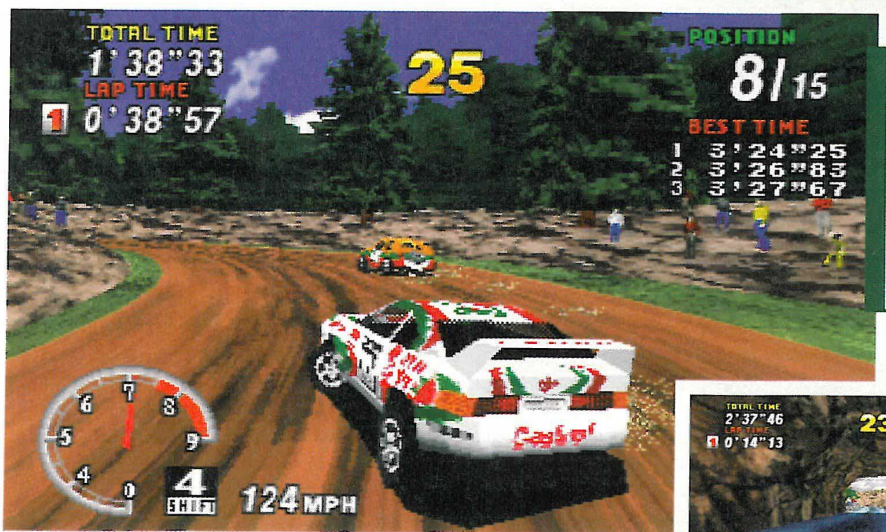
Sega

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JANVIER 96

Déjà, j'entends les moteurs vrombir. Le commissaire de course lève son drapeau... Top ! C'est parti pour le plus formidable jeu de bagnole qui soit. Nous l'attendions depuis des mois, et cette Preview sent bon la sortie officielle. Il est temps maintenant de vous en dire plus...

Les réglages changeront de manière conséquente le comportement de la voiture.





La voiture que vous piloterez aura un comportement très réaliste. Jugez-en plutôt par son inclinaison et la position des pneus dans ce virage.

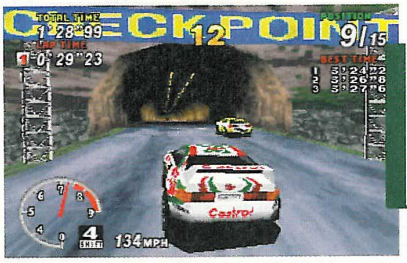
Les circuits s'annoncent comme variés et corsés.

Nous sommes à l'aube d'un événement gigantesque. De nombreuses fois, nous vous avons expliqué que les programmeurs devaient apprendre à connaître la machine pour en exploiter toutes les capacités. Après les excellents jeux de la première génération, tels que Daytona USA ou encore Virtua Fighter, voilà ceux de la deuxième. Et ça frappe très fort d'entrée, avec Sega Rally.

L'arcade Sega encore à l'œuvre

Je me souviens très bien du jour où, par bonheur, nous avions été invités à l'inauguration de la salle d'arcade Sega, la Tête dans les Nuages. C'était pour nous la première occasion, mais pas la dernière, de jouer à Sega Rally Championship. Les yeux émerveillés, nous avons découvert ce merveilleux-génialissimeextraordinaire jeu, et depuis, nous en rêvions sur Saturn. Eh bien, laissez-moi vous dire que nous sommes maintenant à J-1. C'est le

Votre co-pilote et les panneaux vous indiqueront les difficultés tout au long de la course.



Au cœur du tunnel se trouve un virage très serré, et surtout très inattendu.

Rally

TELEX

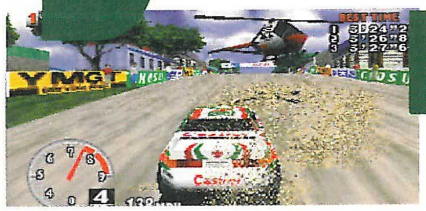
ACCLAIM S'OFFRE TAITO

Eh oui, Acclaim vient tout juste de signer un accord avec la société japonaise Taïto, pour éditer en Europe les titres de la société de Yokohama. Leader dans le domaine des jeux d'arcade, Taïto, à qui l'on doit entre autres des jeux comme Space Invaders, Operation Wolf, Bubble Bobble, Bust-A-Move ou encore Chase HQ, se verra ainsi présente dans les boutiques françaises. Le premier né de cet accord devrait être Galactic Attack sur Saturn.

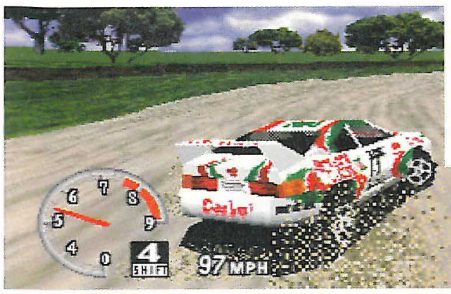
moment de lever le voile un peu plus sur ce jeu qui va sans aucun doute créer l'événement. De présentation, il n'est sûrement point besoin. Vous savez tous que c'est une simulation de rallye, adaptée de la borne d'arcade du même nom, nous en avons déjà tellement parlé dans nos pages. Mais savez-vous ce que vous réserve le jeu ?

Une simulation riche à souhait

Sega Rally est avant tout une simulation poussée. Au départ, le jeu vous proposera trois circuits. La première course vous entraînera sur les pistes africaines, la deuxième dans une région forestière, et la troisième dans une contrée montagneuse. Chacune de ces épreuves a un niveau de difficulté différent, bien entendu. Pour affronter ces pistes, deux voitures vous seront proposées : la Toyota Celica et la Lancia Delta. Deux monstres de la route pour vous seuls. Ensuite, il vous sera possible de paramétrer les éléments mécaniques de votre véhicule, tels que les amortisseurs, les pneus ou la transmission. Pour cela, les ingénieurs de Sega ont effectué de vraies recherches sur de vrais véhicules, et les différences entre équipements devraient donc être réalistes. Il ne vous reste plus ensuite qu'à vous élancer sur le sable, le goudron, la boue, déraper dans les flaques d'eau ou sur la terre et le gravillon. Et là, à vous le délire... Et comme un plaisir ne vient jamais seul, vous bénéficierez de plusieurs modes de jeu : Time Attack, où vous pourrez même courir contre l'ombre de votre voiture pour améliorer vos temps, et le mode deux joueurs, qui vous permettra, avec un écran splité, de courir contre vos potes. Un régal en perspective... Côté technique, nos reportages sur le Japon vous ont appris l'essentiel. Pour ceux qui ont pris le train en marche, sachez que Sega Rally n'a pas été développé avec le deuxième kit de développement, l'OS 2, mais avec le premier, ce qui constitue une belle réussite. Le jeu est donc entièrement en 3D avec des polygones et des textures de tous les côtés, et tout ça, bien évidemment, en temps réel. Des graphismes "canons", où chaque détail a été mis en évidence, seront l'apanage de ce soft aux qualités qui s'annoncent grandioses. Voilà pour ce mois-ci. Je vous garantis que le mois prochain, nous vous ferons un test pas piqué des vers (comme nous en avons l'habitude), et où vous risquez d'avoir quelques surprises côté circuit et voiture. ●

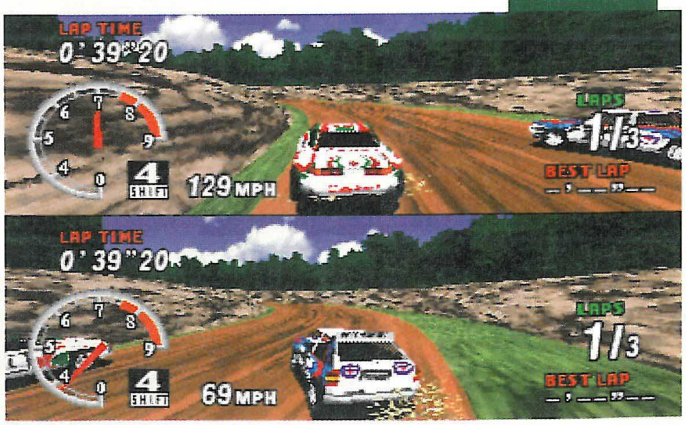


Cet hélico vous bouchera la vue. Mais c'est pour les besoins de la téloche.



Le dérapage est un des éléments clefs de Sega Rally.

Deux joueurs en même temps ? Mais oui, c'est possible.



ÉDITEUR : SEGA

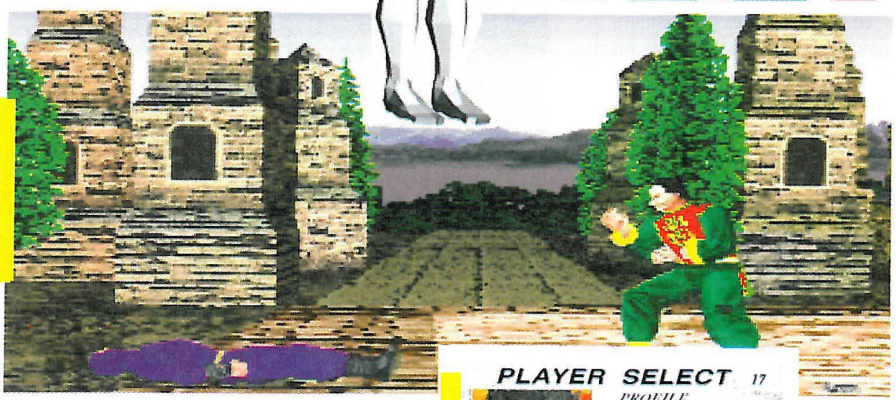
Jeffry est surtout redoutable pour ses projections, qui ne laissent pas de place à la pitié...

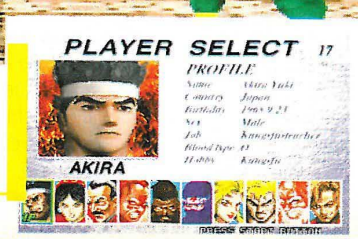
Virtua F

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JANVIER 96

Peu de temps après la sortie de la version remix de Virtua Fighter, c'est au tour de Virtua Fighter 2 de se faire adapter sur le nouveau fer de lance de Sega. Que les amateurs de haute résolution daignent bien lever un oeil, il y a ici des choses qui vont les intéresser...

Kage est à la merci de Lau, car un seul coup suffirait à le faire tomber du ring, une chute synonyme d'élimination immédiate.





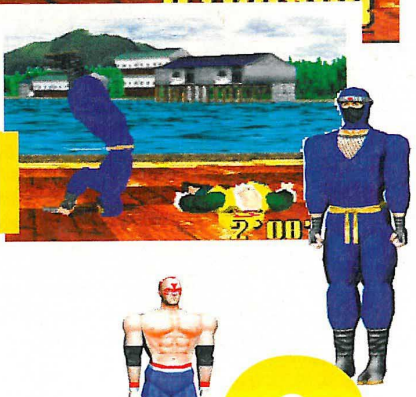
Eh oui, maintenant ils sont bien dix et non plus huit, comme dans la version précédente !

On a à peine eu le temps de s'habituer aux améliorations de la "Remix Edition" qu'il faut déjà se préparer à exercer ses aptitudes au combat sur la suite du célèbre Virtua Fighter. Et quelle suite, mes amis, puisque cette nouvelle mouture paraît vraiment prometteuse en nouveautés. Tout d'abord, le changement le plus marquant est le passage du jeu en haute résolution. Du coup, les graphismes se démarquent nettement des précédentes versions, puisque finesse du pixel et nouvelles textures s'allient pour le meilleur et... seulement pour le meilleur. Deux nouveaux personnages ont été intégrés aux huit d'origine, ce qui, si vous avez un minimum de quotient intellectuel, vous permettra de déduire que vous aurez à choisir parmi dix combattants, sans compter le Boss de fin, alias Dural...

8+2 = 11

Les deux p'tits nouveaux se nomment Lion et Shun, et sont respectivement un vieux briscard barbu et un jeune Français collectionneur de couteaux. Chaque personnage ayant un style de combat particulier, cela devrait

Le fauchage est une des armes préférées du p'tit vieux. Alors surveillez vos chevilles si vous voulez mon avis...



Kage a un grand défaut, celui d'être bête. Mais cela semble lui réussir au vu de la position de Shun...

ighter 2

Un bon coup de genou suffira à calmer momentanément les ardeurs de Lion...

Un "Replay" montrera à chaque fois l'action qui a donné la victoire à l'un ou l'autre...

vous fournir une panoplie assez fournie de coups différents. Car, rappelons-le, Virtua Fighter est axé uniquement sur la simulation d'arts martiaux et non sur une débauche d'hémoglobine et autres fatalités cradoques. Cela plaît ou ne plaît pas, mais une chose est sûre : vous ne devriez pas y perdre au change. En effet, un effort tout particulier semble avoir été porté sur la variété des attaques et des projections, ce qui devrait donner du beau spectacle sur votre téléviseur. Vous pourrez bien évidemment jouer à deux (ce serait un comble !) et ce, dans les mêmes décors que la version arcade. Ainsi, vous allumerez la tronche de votre infortuné adversaire sur un radeau dérivant le long d'un fleuve, ou sur la place d'un village chinois, ou bien encore au milieu de bâtiments en ruines. La suite au prochain numéro, pour satisfaire à la formule consacrée... ●

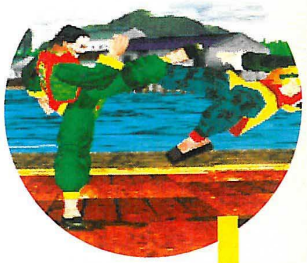
ÉDITEUR : SEGA

TELEX

SEGA BAISSE SES PRIX !

(et on est tout contents de l'annoncer !)

Prévus pour pas plus tard que maintenant, voici les nouveaux tarifs en vigueur chez Sega. La Saturn + Daytona USA : 2590 F ; la Pico avec Winnie l'Ourson : 1099 F ; la Megadrive + Sonic 2 : 599 F ; la Game Gear + Sonic 2 : 699 F ; Le Mega CD avec Road Avenger : 799 F ; la 32 X : 799 F. En ce qui concerne les jeux, on aura le plaisir de pouvoir acheter Virtua Fighter Remix à 259 F, Cyber Speedway (une news) à 349 F, Myst en VF à 399 F, tout cela sur Saturn bien sûr. Sur Megadrive la compilation de 3 Sonic, Ecco 2 la Marée des Temps et Sonic et Knuckles tombent sous la barre des 200 F, à 199 F tout pas rond. Sur la portable couleur ou Game Gear, Sonic Triple Trouble et Ecco 2 sont disponibles à 149 F et, enfin, sur Mega-CD on trouvera sans trop fouiller Ecco et Sylpheed à 99 F. Ça, c'est de la baisse ou on ne s'y connaît pas.



La scène de combat sur le radeau oppose Lau à Shun, l'un des nouveaux personnages de Virtua Fighter 2...

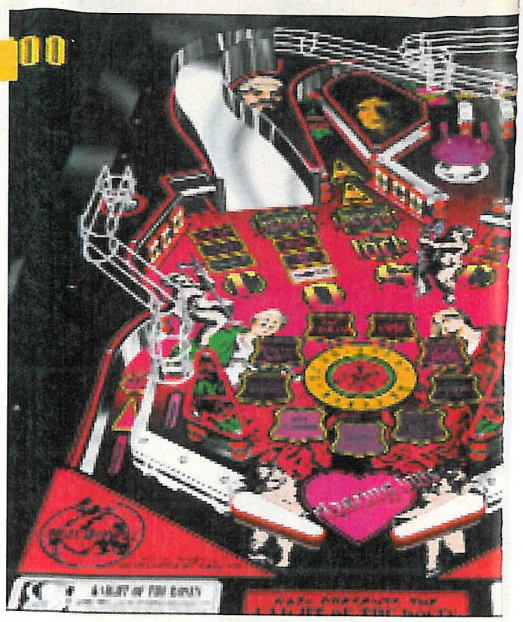
phénoménélik

l'album comprend les titres suivants

• DÉCHIRE • TRANQUILLE • TOUT BAIGNE • LAISSEZ VIVRE • LE MANEGE • TRAJECTOIRE • PHÉNOMÉNÉLIK • MALDONNE • PARTI • MA BELLE • STASE • J'AVANCE • ODE • TRIBUT • QUELLE AVENTURE •

Après avoir participé à plusieurs expériences à l'étranger avec le groupe anglais RPM, les japonais rappeurs de Silent Poets ou encore les Allemands de No Sé avec qui il signera le tube "Quelle Aventure", Ménélik signe son premier Album avec "Phénoménélik". Rappeur cool, tranquille, soft, Ménélik a de qui tenir puisqu'il avoue lui-même devoir son succès d'aujourd'hui à Claude (MC Solaar). Ses textes ? Il les écrit lui-même et essaye d'y faire passer un sentiment, Ménélik désire que ces textes soient "humains". Et en écoutant cet album, force est de constater que ce désir est parfaitement respecté.

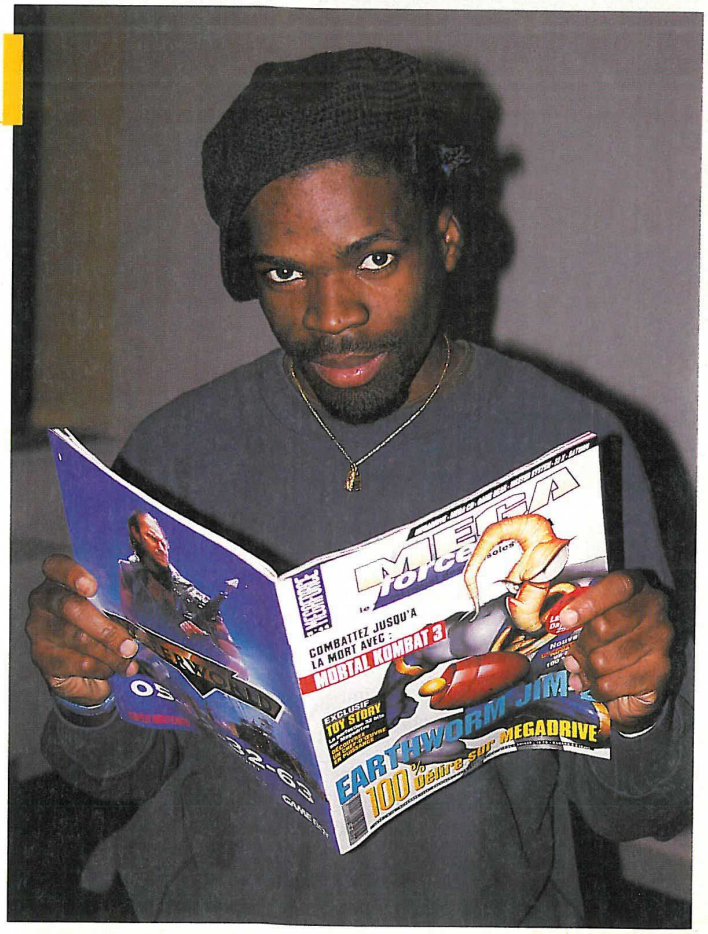
DIGITAL PINBALL



Menelik

Lundi 23 octobre. Menelik, un des rois du rap soft, du rap cool, et également fou furieux de jeux vidéo, est venu faire un petit tour du côté de nos bureaux pour venir jouer aux derniers jeux sur Saturn...

Lire Mega Force et faire du rap n'est pas incompatible, la preuve !



Plutôt que de faire une interview "bête" en posant les traditionnelles et ringardes questions telles que : "Quand as-tu commencé à jouer aux jeux vidéo ?", "Quel est ton jeu préféré ?", "As-tu une console 32 bits ?", "Que penses-tu des graphismes de truc machin ou de bidouille chouette ?", à Mega-Force, nous avons préféré installer Ménélik et son manager aux commandes d'une Saturn, une manette dans les mains, afin de recueillir ses impressions à chaud, mais alors vraiment à chaud. Et croyez-nous, des impressions et des expressions, nous en avons eues ! Allez, allez entrons tout de suite dans le vif du sujet avec un petit jeu de baston. Tiens, prenons Virtua Fighter Remix. Après quelques secondes, le jeu est chargé et les premiers coups commencent à s'échanger.

"Ouais, on est bien dedans... Ahhh, merde on ne peut pas pivo-

TELEX

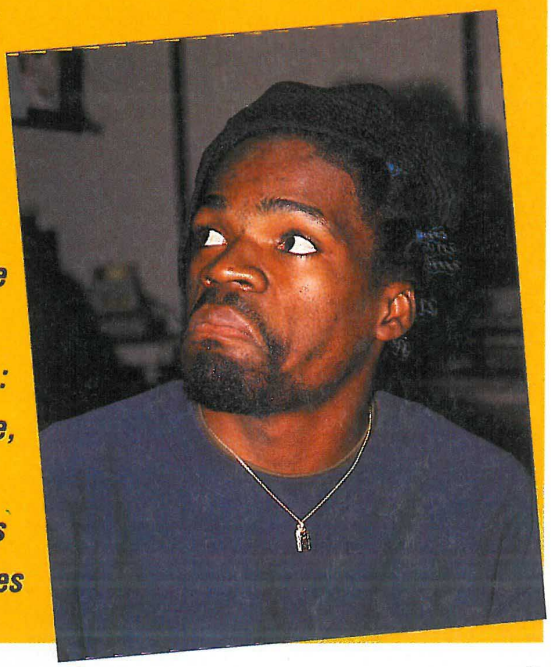
PLUS FORT QUE DBZ !

La société japonaise Vic Tokai vient d'annoncer la sortie très prochaine au Japon d'un nouveau jeu de baston entièrement en trois dimensions. Son nom, Criticom. Outre des animations de la mort, Criticom devrait également présenter des robots métalliques à en faire jaser Son Goku !

circuit. Ménélik place alors le curseur sur le circuit advanced. "Ohlala, laisse tomber, je me plante à tous les virages, mais c'est normal, même dans la réalité je ne conduis pas très bien". Ils n'utilisent jamais de musiques connues dans les jeux ?" Non, c'est assez rare car il y a une question de droits à reverser aux artistes, enfin t'es au courant, non ? "Ouais, Ouais, j'suis au courant". Tu n'aimerais pas faire de musiques pour un jeu vidéo ? "Ah ouais, Pourquoi pas ! Mais le problème c'est que l'on n'entendrait pas beaucoup les voix. En tous cas, Daytona USA est vraiment prenant". "Peut-on faire autre chose avec la Saturn que jouer ? Mon petit frère a une PlayStation et il ne peut que jouer". "Non, tu peux aussi regarder des clips vidéo ou bien carrément des films. Tiens, je vais te faire une démo avec Star Trek II". "Ok. Ah ouais, c'est marrant quand on zoome sur l'écran, on voit des détails qu'on ne voit pas d'habitude, c'est cool".

MENELIK FICHE SIGNALÉTIQUE

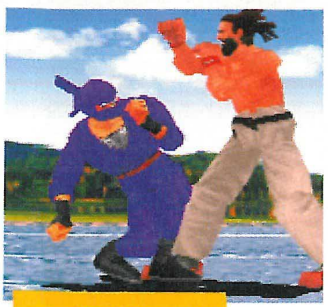
NOM : Tjamag
PRÉNOM : Albert
PSEUDONYME : Ménélik
NÉ LE : 10 Septembre 1969
À : Yaoundé (Cameroun)
ADRESSE : Bobigny
PROFESSION : Étudiant, 4e année de droit
PASSIONS : La musique, les jeux vidéo et les jeux de rôles



DAYTONA USA

ter quand on est au bord du ring... Ouais, bonne technique". Ménélik choisit alors Lau, le Chinois. "Ouais, j'aime bien les Chinois, ils sont toujours très techniques. Boum, j'ai compris le plan. C'est vraiment bien, ça va vite. Les musiques, elles sont aussi super bonnes. Elles stressent bien. C'est bien pour un jeu de combat. Comment il s'appelle, ce jeu ?" Virtua Fighter Remix. "Ah ouais, c'est funky".

Après une bonne demi-heure d'échange de coups, nous avons voulu tester le savoir-faire de Ménélik en matière de conduite automobile. Une fois Daytona USA dans la Saturn, ses yeux se rivèrent à l'écran à l'apparition du premier circuit, départ lancé. "Ahhh, Ohhh, nerveuve, la bête. Tiens, t'as vu celui-là, je l'ai largué. Au fait, je suis à quelle place ?" Désolé, mais je crois que tu es avant-dernier. "Ce n'est pas grave, je vais accélérer". Boum, putain je me suis planté en beauté". Attends, attends, je vais choisir un autre



VIRTUA FIGHTER REMIX

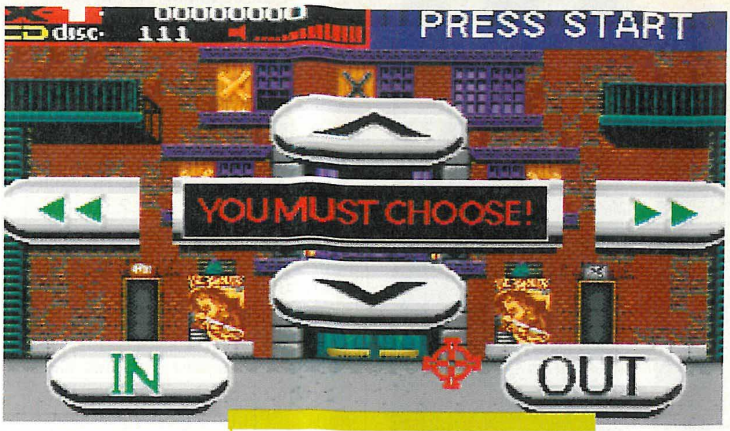
"Allez, on s'en fait un petit dernier ?". "Ouais, si tu veux". J'approche Digital Pinball de la Saturn. "Super, c'est un flipper, j'adore les flippers, c'est Claude (NdIR : MC Solaar) le roi des flips. Attends, attends, je tente une fourchette. Ça marche ! C'est vraiment réaliste, le mouvement de la boule est bien fait, comme dans les vrais. Je pourrais y jouer pendant des heures. (..) J'suis tellement concentré que la musique est accessoire. Ah tiens, t'as vu c'est marrant, parfois la boule a des trajectoires curieuses. Ahhh, merde, j'ai paumé". ●

C'EST NOËL. DONC, LA BOUTIQUE TOON OFFRE DES CADEAUX. (POUR LA NOUVELLE ANNÉE AUSSI)

• Nous avons édité un **Calendrier 96 Japanimation**, que nous offrons pour toute commande. 12 pages couleur, dos cartonné, vos héros préférés...
• Notre dessinateur a créé 4 séries de TOON's -**Tap's**- originaux. Nous les avons édité en série limité, nous vous offrons une série de 6 pour toute commande de plus de 250F.

• Offres valables jusqu'au 15 janvier 96.

Salut les filles !



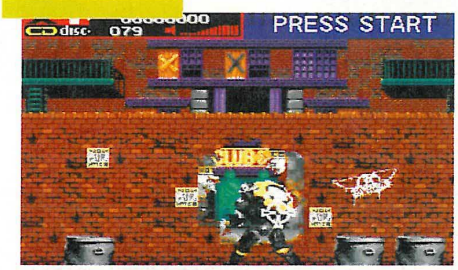
À différents moments, vous aurez la possibilité de choisir votre direction.

Revolution X

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JANVIER 96

La guerre du rock est déclarée ! Vous connaissez sans aucun doute le groupe Aerosmith, composé de rockers aux cheveux longs, auteurs du légendaire "Walk this way" ? Voilà les présentations faites. Laissez-moi vous dire que ce groupe a prêté ses musiques à un jeu d'arcade du nom de Revolution X. Rien de sexuel là-dedans, je vous assure...

Une ordure au milieu des poubelles, beau portrait de famille !



Excusez-moi, mais je vais devoir vous tuer sur le trône !

New Order contre Aerosmith

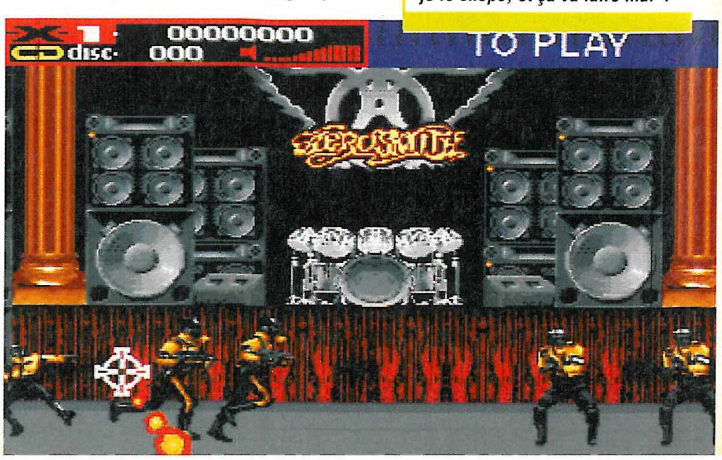
Les Aerosmith sont au nombre de cinq. Faciles à reconnaître, ils ont les cheveux longs et bouclés, des pantalons en cuir moulants et chantent très fort. Pourtant, quelqu'un a eu l'audace de les kidnapper. Un bienfait humanitaire que personne ne reconnaît, puisque l'on vous envoie à leur rescousse. En revanche, nous connaissons les malfrats qui ont commis le "larçin", ils se font appeler "New Order Nation". Si les Aerosmith ont voulu faire une allusion au groupe New Order (Joy Division, de son ancien nom), je trouve ça vachement bas, les gars... Bref, il va falloir parcourir cinq niveaux, répartis entre l'Angleterre et la Californie, et récupérer, dans chacun des niveaux, l'un des membres du groupe. Le tout est bien sûr mis en musique par les titres du groupe lui-même.

Musique et shoot à gogo

Comme vous le savez maintenant, avant d'être décliné sur Megadrive, Revolution X existait sur Arcade. Peut-être l'avez-vous déjà vu, mais pour les non-initiés, il va quand même falloir dire deux ou trois bricoles. Par exemple, on peut préciser que ce jeu est un jeu de tir à la Virtua Cop ou à la Terminator 2. Des ennemis apparaissent à l'écran, et avec votre curseur, vous guidez le feu de votre flingue. Car oui, vous aurez un flingue, et vous pourrez même récupérer une mitrailleuse. Mais ce ne sont pas les seules armes à votre disposition. Nous sommes dans un jeu qui exploite la popularité des Aerosmith, il est donc logique qu'il y ait un lien avec la musique. C'est pourquoi vous lancerez des CDs à la face de vos ennemis, CDs qui exploseront sans vergogne, tuant tout le monde. Côté graphismes, il faut préciser qu'Acclaim a de nouveau utilisé la technique de la numérisation, et que tous les persos sont donc digitalisés. Ces mêmes ennemis apparaîtront d'ailleurs sur plusieurs plans : au fond, au milieu, ou sous votre nez, et vous devrez faire preuve de vigilance. Bon, eh bien, en attendant le test, je crois que je vais aller écouter un petit CD de New Order. À plus...●

ÉDITEUR : ACCLAIM

Le premier qui touche à la batterie, je le chope, et ça va faire mal !



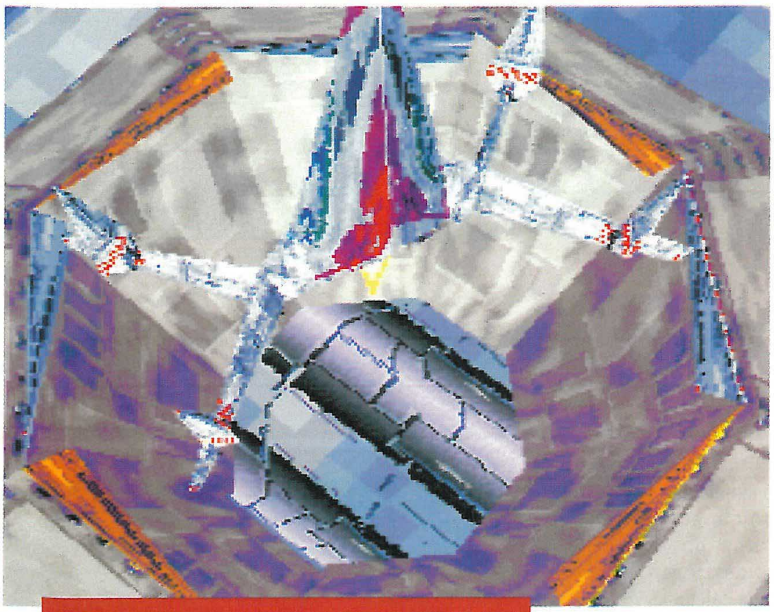
Darxide

MD 32X EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JANVIER 96

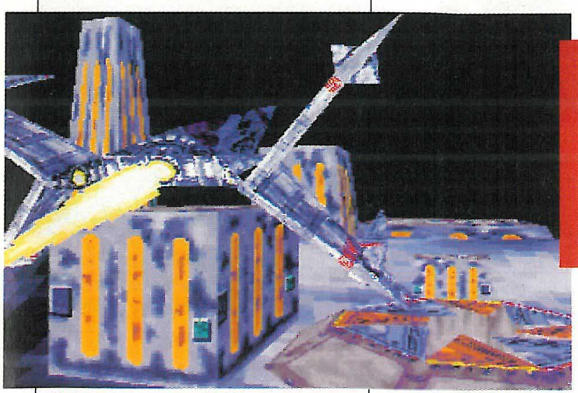
Bon, posons les cartes tout de suite. L'action de Darxide se situe dans un futur lointain, mais alors vraiment lointain. C'est un peu le genre d'époque où l'on voyage en vaisseaux, et où des nuées d'extraterrestres vous attaquent de toutes parts. Disons que nous sommes en l'an 4000 et des brouettes, et que vous êtes pilote de chasse. Voilà, c'est ce que nous disons.

À mi-chemin entre Star Wars Arcade et Asteroïds

En tant que pilote de chasse, vous pilotez un vaisseau de guerre spatial du genre X-Wing, et vous allez devoir remplir des missions bien périlleuses, et tout ça dans un temps limité. Une fois décollé de votre "spatioport", vous filez entre les étoiles, avec en tête votre mission. Il en existe plusieurs types, qui vont de l'humanitaire au guerrier. Vous pouvez très bien, pour ne citer que cet exemple, avoir à franchir une zone, et à démolir tous les astéroïdes qui s'y trouvent, ainsi que tous les extraterrestres qui naviguent dans le coin. Puis, au fur et à mesure de vos victoires, de nouvelles missions vous seront confiées, comme sauver des mineurs dérivant dans l'espace.



Décollage immédiat vers votre première mission : détruire les vaisseaux extraterrestres et les astéroïdes.



Après votre mission, vous retournerez sur votre satellite de départ, afin de savoir si vous avez bien fait votre boulot.

Certains astéroïdes contiennent des items.

32X = 3D

La 32X semble bien digérer la 3D. En effet, Darxide est entièrement en 3 dimensions, et tous les astéroïdes, les séquences intermédiaires et les vaisseaux ennemis ont des textures appliquées. Bel effet, d'autant plus que ce n'est pas le seul. On peut entendre des voix digitalisées, en français de surcroît, et il est bien appréciable que les développeurs y aient pensé. Bref, ce jeu de tir en 3D devrait combler les amateurs, et sortira en décembre sur la 32X, bien heureuse de voir que certains pensent encore à elle. ●

ÉDITEUR : SEGA

TELEX

SNK SUR SATURN

Eh oui, la société qui a développé cette superbe machine qu'est la Neo Geo vient de signer un accord avec Sega pour développer tous ses meilleurs titres sur Saturn. Le premier jeu de la série à voir le jour sera King Of Fighter'95, un jeu de baston pure souche qui vous entraînera dans un déluge de coups spéciaux et d'attaques foudroyantes.

JE SUIS GRATUIT, JE FAIS 32 PAGES, JE SUIS EN COULEUR, IL SUFFIT DE ME DEMANDER.

Pour recevoir le catalogue de vente par correspondance de **LA BOUTIQUE TOON**, laissez-nous vos coordonnées complètes :

Tél. : **(16.1) 49.76.19.63**
Minitel : **3614 TOON**
Fax (16.1) 43.97.32.36

Courrier : **LA BOUTIQUE TOON**
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

Vu la position du joueur allemand, il va bientôt charger...

La vue est très inclinée ; on a même l'impression que le terrain est en pente !?

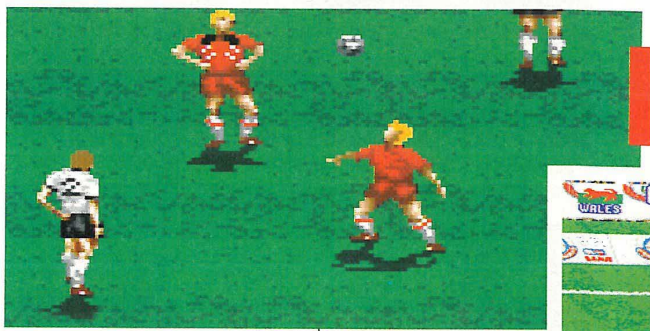
International Super Star Soccer deluxe

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 96

Une nouvelle simulation de foot' pointe son nez à l'horizon, portant à plus de 15 le nombre de jeux dans cette catégorie. Un chiffre modeste par rapport à d'autres genres de jeux, mais une quantité suffisante pour porter enfin ses fruits en nous offrant la plus merveilleuse des simulations à ce jour, enfin, c'est ce que l'on souhaite tous ! Il est pour l'instant trop tôt pour le dire, d'autant que le jeu n'est pas encore finalisé, mais nous connaissons déjà quelques éléments dont voici le résumé...

Le super jeu de foot international

Dans cette nouvelle réalisation, vous découvrez une vue du terrain peu habituelle, très inclinée et pas en isométrie. C'est un choix parmi tant d'autres, et avec ce qui s'est fait jusqu'à maintenant, on peut dire que nous avons eu droit à pratiquement tout ce qui était possible en ce domaine... Pour les pénos, en revanche, les cages seront vues de face. Petit détail agréable, le nom du joueur en possession du ballon s'inscrit en bas de l'écran. De plus, le scanner permet de connaître l'emplacement des joueurs et de ne pas faire bêtement une passe à l'adversaire. Pour les corners où la visibilité du centre est nulle, c'est bien utile !



Position parfaite pour reprendre la balle de la tête. Mais une bicyclette est aussi réalisable.

Au point de vue technique "footballistique", on y trouvera tous les coups du foot, depuis la tête jusqu'au tacle, en passant par les talonnades. Là, il n'y a pas vraiment de surprise. Un mode ralenti devrait aussi permettre de revoir la dernière action, et il devrait également être possible de jouer à 8 simultanément ! Oui, oui, vous avez bien lu ! Enfin, nous devrions être gâtés au niveau des options, mais il faudra attendre le prochain Zapping pour tout savoir de ce nouveau titre. ●

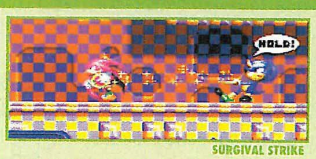
Le scanner est là pour vous permettre de voir tout ce qui se passe au centre.

ÉDITEUR : KONAMI

TELEPHONE ET NOUS

Une fois n'est pas coutume... Délaissons nos pixels quelques instants pour nous pencher sur le plus grand groupe de rock que la France ait connu (non, Juju, pas les Forbans) : Téléphone. En 10 ans, Louis, Jean-Louis, Corinne et Richard ont créé un mythe. Anne et Julien, deux journalistes de la presse rock, se sont penchés sur ce phénomène des années 80, et ont couché leurs interviews, photos et anecdotes sur papier. Le résultat est splendide, et porte un nom fort simple : Téléphone (Éditions Hors Collection, au prix de 79 F). Ce livre, dans lequel la richesse de la documentation n'a d'égale que celle des photos, est une véritable bible sur Téléphone (non, Juju, pas l'annuaire...). ●

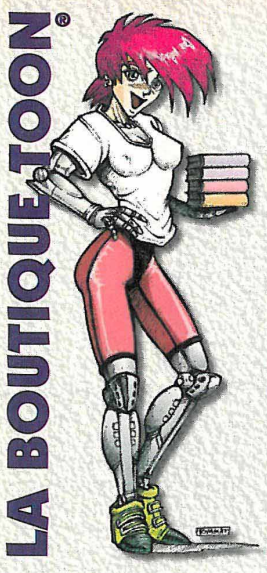
* TOP SEVEN MD 32X FRANCE *



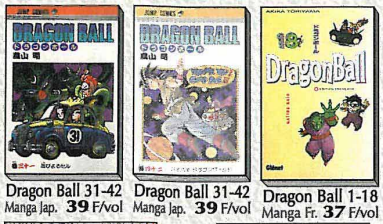
SURGIVAL STRIKE

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	▲	KNUCKLES CHAOTIX	4	2
2	▲	METAL HEAD	6	5
3	▼	MOTHERBASE	3	1
4	▼	VIRTUA RACING DELUXE	6	3
5	▼	DOOM	6	4
6	▲	STAR WARS ARCADE	6	7
7	▲	COSMIC CARNAGE	5	10

LA BOUTIQUE TOON®



JE CROIS QUE C'EST CLAIR : JOYEUX NOËL, BONNE ANNÉE !



Dragon Ball 31-42
Manga Jap. **39** F/vol

Dragon Ball 31-42
Manga Jap. **39** F/vol

Dragon Ball 1-18
Manga Fr. **37** F/vol

Dragon Ball Z 1
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 2
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 3
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 4
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 5
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 6
Vidéo VF **99** F

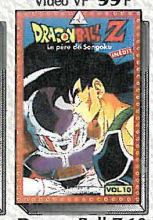
Dragon Ball 1-4
Art Book Jap. **189** F/vol

Dragon Ball 1-4
Art Book Jap. **189** F/vol

Dragon Ball Z 7
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 8
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 9
Vidéo VF **99** F



Dragon Ball Z 10
Vidéo VF **99** F

Dragon Ball Z 11
Vidéo VF **99** F

LA VIDÉO DBZ 99 F

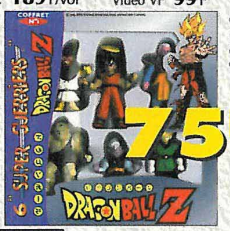
Et **399** F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection ! C'est noël, non ?

LA BOUTIQUE TOON se devait de participer à la première émission TV sur les mangas... C'est chose faite avec Mangazone, émission quotidienne sur MCM.

MCM LA CHAINE MUSICALE — MANGA ZONE

Dragon Ball Z
Anime-Com Jap. **69** F

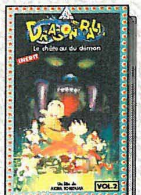
Dragon Ball Z
Anime-Com Jap. **69** F



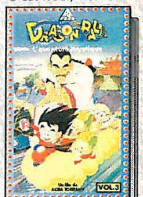
75 F

Cartes Hero Collection 3 et 4 disponibles ! HC3 **19** F le sachet, **299** F la boîte de 20 sachets et le poster. HC4: **25** F et **399** F. Le Calendrier CD contient 12 planches interchangeables dans un boîtier plastique **99** F. Deux coffrets de figurines disponibles, le troisième en Janvier 96.

Dragon Ball Z
Cal CD Jap. **99** F



Dragon Ball 2
Vidéo VF **139** F

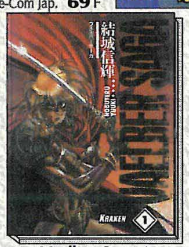


Dragon Ball 3
Vidéo VF **139** F

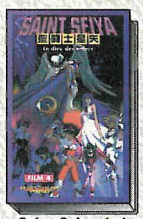
3615 TOON

Le minitel de la japanimation... Dialogue, infos, jeux primés, agenda, bases de données... Édité (magistralement!) par Pixtel, 1,29F/mn.

Akira 1-13
Manga Fr. **97** F/vol



Vaelber Saga 1
Manga Fr. **85** F/vol



Saint Seiya 1-4
Vidéo VF **149** F

Saint Seiya 1-4
Anime C. Jap. **79** F/vol

Ranma Le film 1
Vidéo VF **149** F

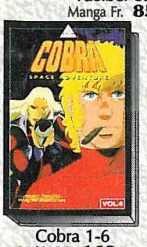
Tokyô Babylon 1
Manga Fr. **47** F/vol

Sailor Moon TV 1-4
Vidéo VF **99** F

Vampire Hunter
Vidéo STF **39** F

FIFA SOCCER 96

Cobra 1-6
Vidéo VF **169** F



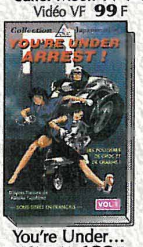
Cobra 1-6
Vidéo VF **169** F

Street Fighter
Vidéo VF **149** F

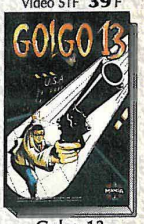
Fatal Fury 1
Vidéo VF **149** F

Porco Rosso 1-3
Anime-C.Fr. **57** F/vol

Cyber Weapon Z 1
Manga Fr. **79** F/vol

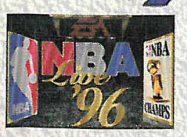


You're Under...
Vidéo STF **139** F



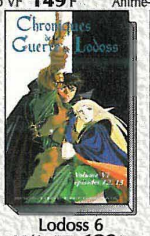
Golgo 13
Vidéo VF **139** F

NBA LIVE 96



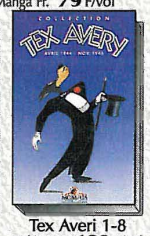
LODOSS, IRIA : C'EST FINI ! (SNIF !)

Le dernier volume de Lodoss vient de sortir ! Lodoss 1 : **149** F, Lodoss 2-6: **139** F/vol. La série des six vidéos coûte **649** F. Iria 3 vient aussi de sortir (**139** F/vol, **349** F les 3).



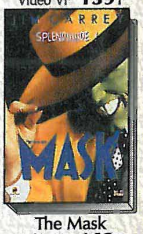
Lodoss 6
Vidéo STF **139** F

Iria 3
Vidéo STF **139** F



Tex Averi 1-8
Vidéo STF **129** F/vol

Batman le Film
Vidéo VF **129** F



The Mask
Vidéo VF **169** F

BON DE COMMANDE

À retourner à : (sans affranchir) **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	CADEAU Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon. 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 15/1/96 !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	CADEAU 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 15/1/96.	Gratuit
6		
7		
	Nouveau catalogue 32pages couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
MF1295

Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)	
FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	**37 F**
Supplément envoi recommandé	12 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :	
Envoi éco. recommandé	60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis	
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° _____ _____ _____ **Signature :**
Expire à fin : __ / __

OH ? C'EST VRAI ? DES JEUX VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

Oui, celà est vrai. Mais pas n'importe lesquels : parlons un peu de **Fifa Soccer**, voulez-vous ?
Il s'agit ni plus ni moins que d'une incroyable simulation de football, dont les joueurs sont dessinés et animés en 3D. Inutile de s'attarder sur les coups inédits, les graphismes à tomber, c'est complètement fou, un point, c'est tout.

FIFA SOCCER 96 **Playstation** **349** F
FIFA SOCCER 96 **Saturn** **349** F
FIFA SOCCER 96 **Super Nintendo** **379** F
FIFA SOCCER 96 **Mégadrive** **349** F

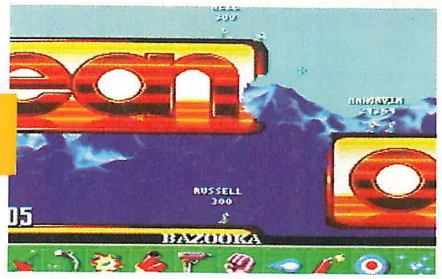
Un mot sur **NBA Live** ? Mais très volontiers ! En bref, vous aurez l'impression de vivre un match de la NBA. Cette nouvelle version ajoute plus de 40 caractéristiques. Un jeu que vous ne mettrez pas de sitôt au panier (de basket) (Oui, facile, je sais).

NBA LIVE 96 **Mégadrive** **369** F

INFORMATIONS UTILES

- **Découpez**, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Jour J !** Vos commandes Colissimo sont expédiées le jour même où nous les recevons. Rapide, non ?
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par **courrier**.
- Notre catalogue couleur (32 pages) est **gratuit**, il suffit de nous le demander.
- Grâce aux **Points Toon** que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des **articles gratuits** !

Renseignements, commande, livraison, service après vente:
(16.1) 49.76.19.63
Lu⇒Ve: **10h-19h** Sa: **10h-18h**
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn



Un petit coup de pub', M'sieur Océan ?

Cartonner la tronche d'un ennemi au bazooka et à bout portant, ça, c'est cool.

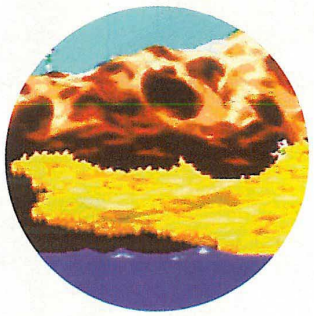
Worms

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

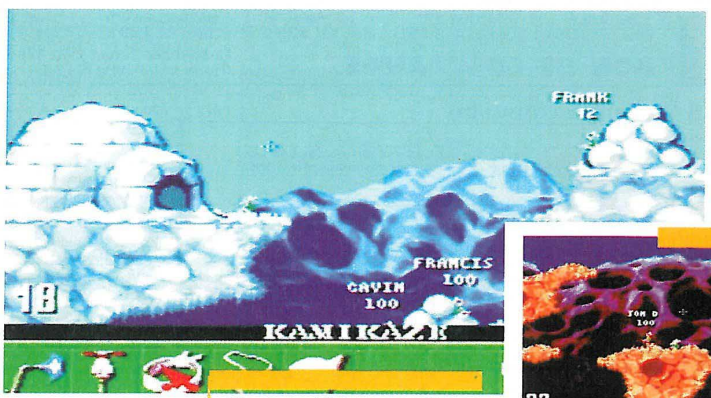
Avez-vous remarqué comme nous aimons parfois, nous les joueurs, les paradoxes ? Lorsque les sprites ne font pas quinze centimètres, on rouspète, on crie au scandale, et quand un jeu comme Lemmings ou Cannon Fodder sort, avec des sprites de la taille d'un protozoaire (ça, c'est le mot magique pour faire croire à la grand-mère que vous êtes cultivé), on se jette dessus. Eh bien, c'est exactement ce qui vous attend dans Worms !

Un jeu "véreux"

Comme c'est la mode actuellement, Worms met en pixels des vers, d'où le nom Worms qui signifie "vers" en anglais (au pluriel), et non pas verre, qui se dit glass, ou vert qui se dit green, ce qui me paraît normal puisque les héros sont des vers de terre, et non des verres à cocktail. Et il se trouve que ces bestioles microscopiques sont entrées en guerre. Une guerre cruelle intra-ethnique. En bref, ils se tapent sur la tronche ! Et vous, dans tout ça ? Eh bien, vous êtes l'un d'eux. Et pas qu'un peu, puisque vous êtes le chef d'un commando. Vous avez sous vos ordres quatre vers, ce qui est une belle promotion, et votre objectif militaire est de parvenir, malgré les aspérités du terrain, à éliminer les commandos ennemis, en ver et contre vers... Worms est un jeu des plus subtils. L'allusion, en début de page, aux Lemmings et à Cannon Fodder n'est pas fortuite (toujours pour la grand-mère), car Worms est un mixage de ces deux softs de génie. Comme les Lemmings, les Worms peuvent se servir de différents outils pour creuser, percer, construire des ponts, ou descendre d'une paroi, et le style des niveaux est proche de ceux mettant en scène ces petites bestioles bleues à perruques vertes (en fait, ce sont des Schtroumpfs supporters de St Étienne !). Quant à Cannon Fodder, Worms s'en rapproche par son aspect militaire et l'utilisation des armes. Les Worms en possède toute une panoplie : grenades à fragmentation, missiles à tête chercheuse, mouton explosif, bazooka, mines, et même l'attaque aérienne. Bref, de quoi se défendre contre l'ennemi. Enfin, Worms a un autre point commun avec les deux jeux précités : la stratégie ; il faudra en effet un peu de jugeotte pour gagner. Le genre "kamikaze" sera possible, mais ce ne sera sûrement pas la meilleure solution. Et surtout, Worms s'annonce drôle. Mais ça, vous le verrez vraiment dans notre prochain Zapping. ●



ÉDITEUR : TAKARA



Si votre soldat est au milieu de l'ennemi, faites Kamikaze. Succès garanti !

De la Lune au Far West, de l'Antarctique aux décharges publiques, Worms vous emmènera partout...

* TOP SIX MEGA-CD FRANCE *

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	▲	THUNDERHAWK	2	-
2	▼	SURGICAL STRIKE	2	1
3	▲	SILPHEED	1	-
4	▼	JAGUAR XJ220	2	3
5	▲	SPIDERMAN VS KINGPIN	1	-
6	-	ECCO THE DOLPHIN	2	6

DOCK GAMES PRESENTE :

DOC-KID

DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

AN 2050
LA STATION ORBITALE DOCK GAMES RÈGNE SUR LE MONDE DU JEU VIDÉO.

"AVIS À TOUS LES UTILISATEURS DU RÉSEAU, C'EST LA STATION DOCK GAMES QUI VOUS PARLE...

...VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT DU RÉSEAU DOCK GAMES. NOUS DEVONS EFFECTUER UNE OPÉRATION DE MAINTENANCE TRÈS DANGEREUSE SUR LA CONSOLE CENTRALE

TU RÊVE OU QUOI! JE SUIS EN TRAIN D'EXPLOSER LE RECORD !

ATTENTION, ATTENTION, DÉCONNECTEZ-VOUS DE TOUTE URGENCE, DANGER...

PUT.....! CE JEU EST MORTEL J'T'ASSURE...

MALGRÉ LES AVERTISSEMENTS DE LA STATION ORBITALE DOCK GAMES, JEAN-JEAN PLAYER KID ACHARNÉ, RESTE CONNECTÉ AU RÉSEAU ET D'UN SEUL COUP, IL SE PREND EN PLEINE TRONCHE UN COURT-JUS D'ENFER. PLUS DE 1024 BITS ! C'EST LE DÉLIRE.

C'EST TROP TARD, JEAN-JEAN VIENT DE FUSIONNER AVEC LE RÉSEAU. LA TRANSFORMATION EST GÉANTE. SON CERVEAU VIENT D'INGURGITER TOUS LES CODES DE TOUS LES JEUX DE LA GALAXIE...

WHAOU ! MA MÈRE, ELLE VA ME TUER.

DOC KID était NÉ !

A SUIVRE LE MOIS PROCHAIN DE NOUVELLES AVENTURES

Toshinden S

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

Chaque perso' possède son arme propre, comme la massue en pierre par exemple.

Ellis a beau avoir 16 ans, elle est dotée d'une puissance phénoménale. J'en tombe à la renverse !

Si la Saturn comporte dans sa ludothèque des jeux de baston tel que Virtua Fighter, il faut avouer que du côté "fight", ce n'est pas l'opulence. Mais cette fois, et on vous l'avait déjà fait entendre, le catalogue de la Saturn va s'agrémenter d'un titre fort : Toshinden S.

Entrez dans l'arène !

Toshinden est le nom d'un tournoi de légende, qui rassembla il y a quelques années les huit meilleurs combattants de la planète. Parmi eux, on compte Eiji Shinjo, un aventurier japonais de 21 ans, Kayin Amoh, un boucanier celtique de 22 ans, Sofia, une ancienne agente secrète soviétique de 24 ans, Rungo Iron, un mineur américain de 30 ans, Fo Fai, un mage chinois de 106 ans (largement battu par Jeanne Calmant) armé de griffes de fer, Mondo, un mercenaire d'un clan de guerriers japonais, Duke B. Rambert, un Français de la noblesse d'antan, et enfin Ellis, une jeune femme turque de 16 ans qui fait démonstration de sa force dans les cirques. Tous ces combattants sont de nouveau là pour en découdre, mais pas à mains nues. Chacun possède une arme : épée à double tranchant, katana, fouet, massue en pierre, lance ou encore poignard. Pour diverses raisons (gloire personnelle ou protection d'êtres qui leur sont chers), ces "fighters" vont s'affronter à nouveau, plusieurs années après la première édition. Attention, ça va faire mal !

Baston, y'a le téléfon qui son' ! J'peux pas ! J'me bats !

Toshinden S, vous le connaissez peut-être sur PlayStation. Eh bien, sachez que Takara a prévu la même version pour Saturn. Cela veut donc dire que le jeu sera entièrement en 3D texturée, avec zooms et rotations à volonté. Techniquement, cela devrait frapper fort. De plus, le jeu en lui-même s'annonce intéressant. Chaque personnage utilisera, outre son arme, toute une panoplie de coups spéciaux pour affronter l'ennemi. Et pour parer les coups, chacun des combattants peut utiliser son esquive fétiche ou la roulade, ce qui mettra l'adversaire dans le vent. Et enfin, la magie sera là aussi, ainsi que les projections. Et qui sait, peut-être y aura-t-il des persos supplémentaires ? Réponse dans le prochain Zapping.

ÉDITEUR : TAKARA

"Roseline et les lions", version 3D texturée, sans les lions, et même sans Roseline. Il n'y a que le fouet !

Véronique et Davina en exhibition, ça vaut le coup !

TOP TEN MEGADRIVE FRANCE

Classement	Mois de Présence		Mois Précédent	Progression
1	-	LIGHT CRUSADER	2	1
2	S	MARSUPILAMI	1	-
3	S	COMIX ZONE	1	-
4	S	SONIC & KNUCKLES	5	7
5	S	LE ROI LION	5	4
6	S	ECCO, LES MARÉES DU TEMPS	2	-
7	S	TAZMANIA 2	1	-
8	S	BATMAN & ROBIN	4	6
9	S	SONIC SPINBALL	1	-
10	S	DYNAMITE HEADDY	1	-

NOUVEAUX MAGASINS
13006 MARSEILLE -37, Av. Cantini
60100 CREIL - 67, Quai d'Amont
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES REIMS - TROYES - BASTIA - MONTPELLIER - NARBONNE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu
2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un CD de demo et un pad
2099,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **14 CAEN** - Tél: 31 38 88 66
- **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30
- **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90
- **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **29 BREST** - Tél: 98 46 59 10 - **29 QUIMPER** - Tél: 98 95 12 48 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19
- **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **35 RENNES** - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25
- **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33
- **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **60 CREIL** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81
- **69 LYON** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50 - **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71
- **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33
- **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18
- **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

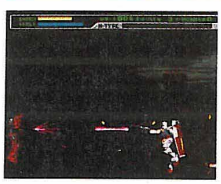
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-..-..: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Galaxy fight

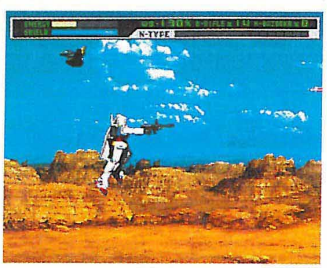
Galaxy Fight Universal Warrior est un jeu de baston de Sunsoft, qui devrait être dispo' au moment où vous lirez ces quelques lignes. Le nombre de personnages proposés sera de neuf, sans les Boss. Galaxy Fight est à l'origine un jeu d'arcade qui a fait fureur cette année au Japon (il faut dire que Mortal Kombat n'est jamais sorti sur borne dans ce pays) et les amateurs nippons semblent être aux anges à l'annonce d'une conversion sur Saturn. Galaxy Fight est donc un jeu de baston du genre Mortal Kombat, permettant bien entendu de jouer à deux simultanément ou encore seul contre la console. L'intérêt du jeu réside en partie dans les nombreux et assez impressionnants coups spéciaux que vous pourrez déclencher tout au long d'un combat. De plus, les combattants disponibles dans ce jeu sont tous variés et originaux, et vous aurez vraiment du plaisir à les essayer tous. Galaxy Fight est un jeu de baston que je conseille aux amateurs du genre et aux fans de l'arcade. ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SUNSOFT • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 1996

Kidosenshi gundam



Gundam est sans aucun doute le plus populaire des "animes" au Japon. Sachez même que Gundam est classé "trésor historique" et bénéficie de droits d'auteurs faramineusement contraignants. Cet anime est -et sera sans doute- le seul à ne jamais disparaître des écrans nippons. Plus de dix ans de "beaux" et loyaux services pour ce premier anime à incarner des "Mobil Suits", ce n'est pas rien, certes. Mais venons-en à la version Saturn de Kidosenshi Gundam, qui sera un jeu d'action dont la trame reprend les tout premiers épisodes de l'anime. Un peu de nostalgie, en quelque sorte... Jeu d'action dans l'âme, ce "Gundam" se déroulera selon un système de semi-3D, à savoir que vous vous déplacerez non sur un seul plan en 2D, mais sur plusieurs superposés. Rassurez-vous, tout le jeu ne sera pas ainsi. Côté armes, vous disposerez de l'épée laser (incontournable) et du fusil à neutrons (idem). Le nombre de niveaux est pour l'instant de huit, mais comme il n'y a pour l'instant aucune date de sortie annoncée, nous n'en savons pas plus. Voilà pour cette fois, suite au prochain numéro ! ●



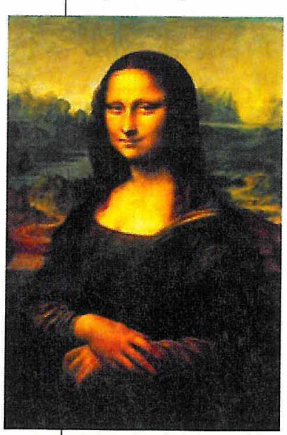
SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : BANDAI • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 1996

Cutthroat island

Ce jeu d'action/aventure de 4 Mb est basé sur un film d'ores et déjà à l'affiche aux États-Unis, que l'on pourra découvrir dans nos salles en février de l'année prochaine si tout va bien. On y trouve dans le rôle principal de la femme-pirate, Geena Davis, qui a aussi joué dans Thelma & Louise... Le jeu vous propose 12 niveaux pour une chasse au trésor passionnante qui vous mènera dans les mers des Caraïbes, la jungle et les tavernes mal famées ! Combats à l'épée, passages secrets, objets à ramasser... seront les composantes de ce jeu bien prometteur. ●

GAME GEAR • ÉDITEUR : ACCLAIM • JANVIER 1996

Les CD-portfolio



Voilà qui devrait empêcher vos parents de vous reprocher de passer trop de temps sur votre Saturn !... Cette merveilleuse invention, qui se lit grâce au CD "OS Photo", s'appelle le CD-Portfolio, un disque contenant des images, ainsi que des musiques et des textes parlés. Les éditions "XIII Bis" viennent d'en sortir plusieurs, et ce n'est pas fini. Les premiers titres sont Nymphéa 1 et 2, qui vous présentent plusieurs œuvres de grands peintres mises en musique, et contenant des informations sur les artistes. De Léonard de Vinci à Toulouse-Lautrec, en passant par Michel-Ange, de nombreuses œuvres vous sont ainsi présentées. Côté littérature, vous pourrez faire connaissance avec le CD Salammbô, qui vous présentera une dizaine d'auteurs, allant de Rabelais à Baudelaire, en passant par Dante et Tolstoï. Enfin, XIII Bis propose la "Planète Bleue", qui réunit deux histoires lues et mises en images par des dessins, suivies d'un jeu. Ces CDS sont à 199 F pièce. ●

CD PHOTO POUR SATURN

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**349,00**	NHLPA 95 (EUR)	249,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	429,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**	POCAHONTAS (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPIROU (EUR)	399,00
JUDGE DREDD (EUR)	**299,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
MICROMACHINE 96 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	**WESTLEMANIA (EUR)**	**379,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	MR NUTZ (EUR)	149,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BUBSY (EUR)	129,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**149,00**
BUBSY 2 (EUR)	169,00	PITFALL (EUR)	199,00
DEMOLITION MAN (EUR)	**199,00**	RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**	**SHAQ FU (EUR)**	**169,00**
DRAGON (EUR)	149,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
ECCO THE DOLFIN 2 (EUR)	**199,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00	STAR GATE (EUR)	199,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	**169,00**	**VIRTUA RACING (EUR)**	**349,00**
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Sega 32 X

➔ SEGA 32X **890 F**

COSMIC CARNAGE	299,00	SUPER MOTOCROSS	299,00
DOOM	299,00	VIRTUA FIGHTER	449,00
NBA JAM TE	299,00	VIRTUA RACING DE LUXE	299,00
SPACE HARRIER	299,00	WWF RAW	299,00
STAR WARS	299,00		

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
➥ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
➥ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Game Gear

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	149,00	BATMAN FOREVER	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	EARTHWORM JIM	269,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE	269,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00

Articles DRAGON BALL Z

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**79 F**	**T SHIRT**	**79 F**
10 à 16	**129 F**	**HERO COLLECTION 4**	**30 F / sachet**
STICKERS	**5 F**	**CASQUETTE**	**59 F**
MANGA	**35 F**	**SHORT**	**99 F**
MANGA COULEUR	**79 F**	**LOT DE 3 SLIPS**	**59 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**	**TRADING CARTE (SACHET DE 12)**	**50 F**
RAMICARDS à partir de	**5 F**		

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 4 à 11 ➔ 129 F
DRAGON BALL LE FILM ➔ 129 F

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**149,00**	STARBLADE (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00		

Saturn Version PAL

➔ SATURN VF + DAYTONA USA **2490 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

ASTAL (USA)	399,00	**RAYMAN (EUR)**	**369,00**
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	299,00	REVOLUTION X (EUR)	369,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	389,00	ROBOTIKA (EUR)	349,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	SLAM PUNK (JAP)	399,00
F1 LIVE (JAP)	449,00	STREET FIGHTER (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	249,00
GRAN CHASER (JAP)	299,00	SUPER HANG ON (JAP)	449,00
HI OCTANE (EUR)	369,00	THEME PARK (EUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	369,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**449,00**
MYST (EUR)	389,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
MYST (USA)	249,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**489,00**
NBA JAM TE (EUR)	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)**	**489,00**
NFL QUATTERBACCK 96 (EUR)	369,00	VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	VIRTUA GUN	199,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**349,00**
PANZER DRAGON (EUR)	399,00	WING ARM (JAP)	449,00

GENIAL !

ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	399 F
ARCADE RACER (VOLANT)	**449 F**
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS	**249 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM
❒ MEGADRIVE ❒ MEGA CD ❒ NEO GEO ❒ GAME BOY
❒ GAME GEAR ❒ 3 DO ❒ CDI ❒ JAGUAR
❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NEC

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

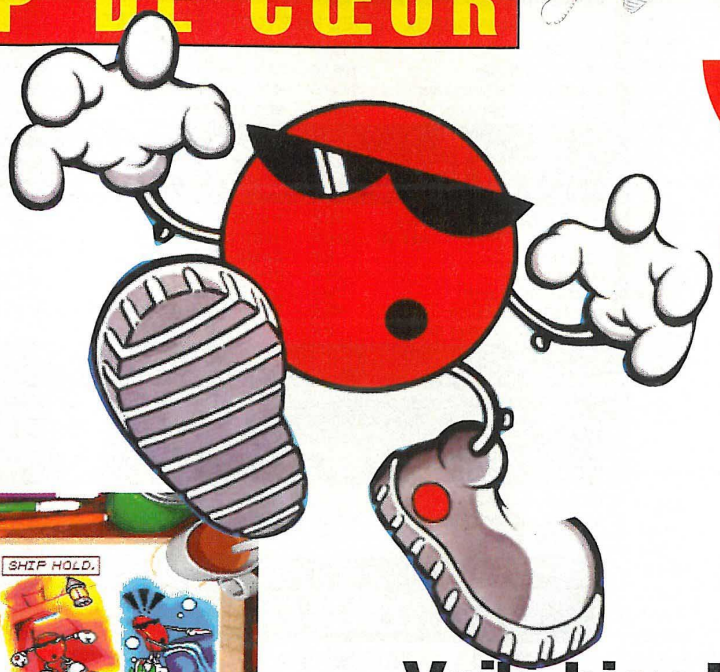
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

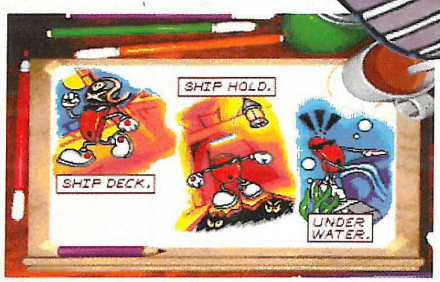
ZAPPING

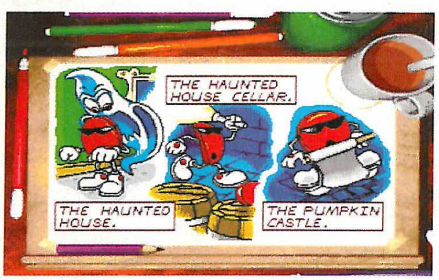
COUP DE CŒUR

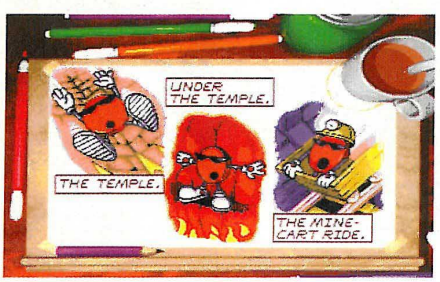
Sp

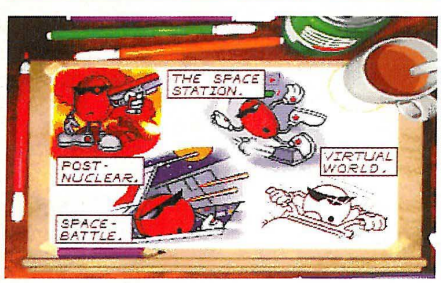
MEGADRIVE EUROPÉENNE











Le jeu est constitué de quatre sections. Vous devez finir tous les niveaux d'une section pour pouvoir passer à la suivante. Vous obtenez un Password après chaque niveau et vous pouvez passer les niveaux d'une section dans l'ordre de votre choix. Vu, pas de question ? Deux types d'épreuves vous attendent. Les plus nombreuses sont des épreuves dans lesquelles un certain nombre de capsules sont cachées et, selon le niveau de difficulté choisi, vous devez en retrouver un certain pourcentage. Les autres épreuves sont des niveaux dans lesquels vous devez simplement survivre. C'est le cas pour "The mine-cart ride" et pour "Space-Battle".

Voilà bien longtemps

PARFRANCIS

que la petite capsule de Seven-Up n'avait pas tenu de rôle sur Megadrive. Cela remonte en effet à plus de 2 ans déjà ! Enfin de retour, c'est par la grande porte qu'elle revient et surtout en star, car cette fois, Spot travaille à Hollywood en tant qu'actrice et s'apprête à tourner les "remakes" de plusieurs films. Suivons-la sur les plateaux du tournage...

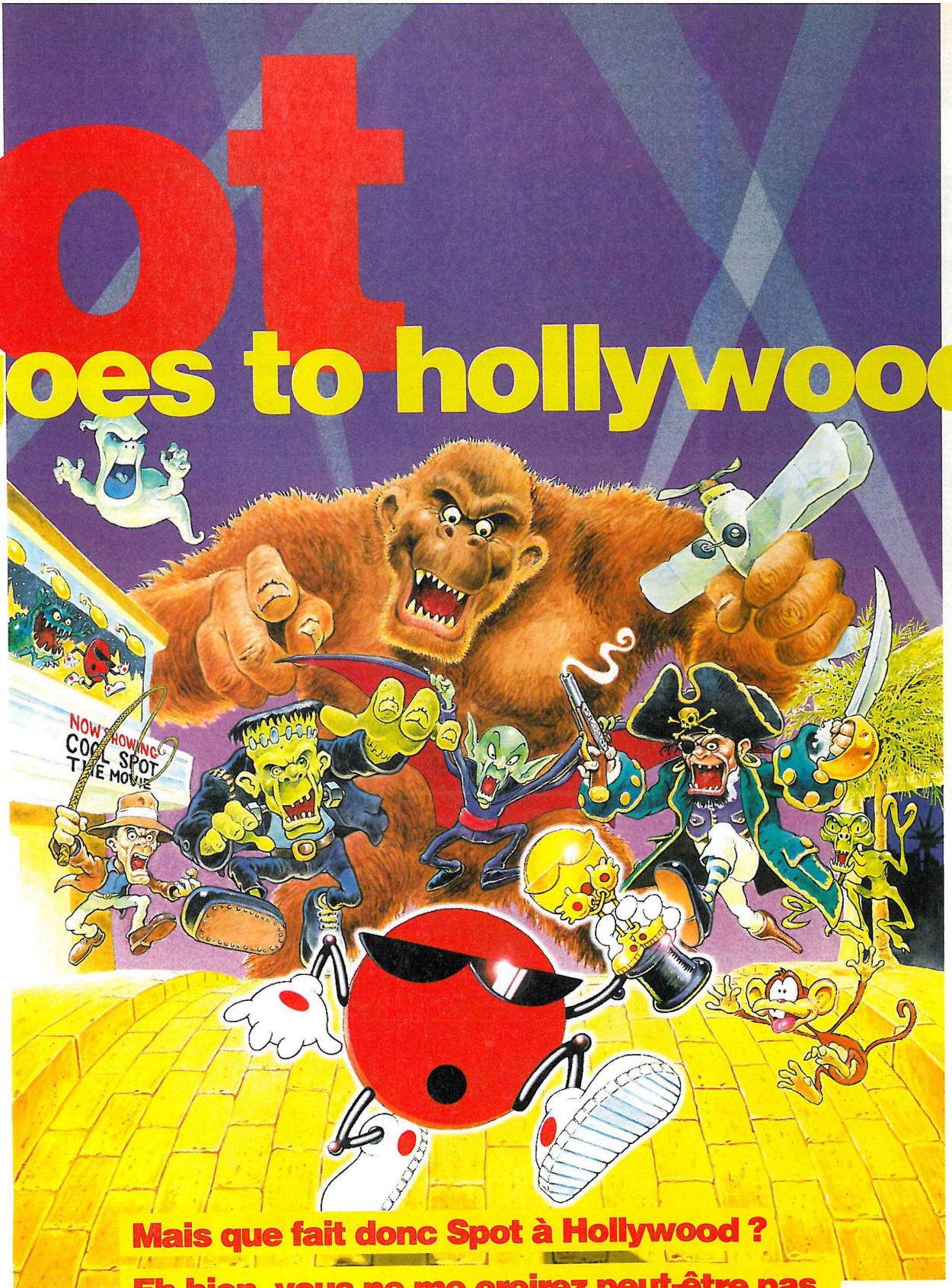
Une 3D isométrique efficace

Rien de tel que la 3D isométrique pour donner du volume à un jeu ! Cela apporte un réalisme supplémentaire évident, et dans le cas présent, on le ressent très bien. Passer derrière une caisse, s'engouffrer sous un plancher ou entrer dans la coque éventrée d'une épave... quoi de plus naturel ! Mais cette technique de représentation s'accompagne aussi d'inconvénients puisque, dans certains cas précis, il est difficile de repérer la position d'un ennemi ou simplement d'une plate-forme. Cela peut nous pousser à l'erreur, surtout au début, ou bien lorsqu'on panique. Quoi qu'il en soit, la 3D isométrique est efficace car aucune anomalie n'est à noter, ni dans les scrollings ni dans la cohérence des déplacements. Le réalisme vient également des graphismes. On ne parle pas ici de personnages ou de décors numérisés, mais d'un environnement très complet, entièrement dessiné, avec des détails très précis. Ce réalisme dans les détails est complété par des petits effets comme apercevoir son image en passant devant un miroir ou laisser des traces en marchant dans les flaques d'eau. Enfin, l'ambiance sonore sera toujours en corrélation avec les décors et le film, puisque chaque niveau correspond à un "block-buster" genre Alien ou Teminator.

Un aspect "recherche" bien agréable

L'originalité de ce jeu vient en grande partie du rapprochement avec les films, Star Wars, Tron, Terminator, Alien, Indiana Jones... On change de niveau et hop, on change de film ! L'action est variée et très agréable. De plus, le jeu comporte deux types d'épreuve, l'un consistant à retrouver un certain pourcentage de capsules suivant le niveau de difficulté choisi, et l'autre (deux niveaux sur quatorze) où il faut passer l'étape sans perdre de vie. La recherche des capsules est très captivante et l'on s'éclate à recommencer encore et encore le jeu en mode difficile, à chercher dans les coins et les recoins la petite capsule qui fait défaut à

pot goes to hollywood



Mais que fait donc Spot à Hollywood ? Eh bien, vous ne me croirez peut-être pas, mais il a été engagé pour faire le "remake" de plusieurs films tels que Alien et Terminator... Quel acteur, ce Spot !

Spot goes to hollywood

NIVEAU "SHIP DECK" / "REMAKE" DU FILM HOOK

1) Tiens, voilà Spot ! Si vous le laissez quelques instants, il se mettra à faire le guignol... Plusieurs animations sont ainsi programmées, où on le voit répondre au téléphone, ou se prendre une tarte à la crème dans la figure !

2) Attention à ne pas tomber à l'eau. Plouf... Certains objets donnent uniquement des points alors que d'autres, comme les cuisses de sanglier, redonnent un peu d'énergie à Spot.

3) Ce baril est élastique et vous aidera à attraper le gros rubis sur le mât.

4) Des barils peuvent vous foncer dessus à tout instant !

5) Spot fait des éclaboussures en sautant dans l'eau. Des détails qui en disent long sur la qualité du jeu... Regardez, il y a même un requin, on voit son aileron dépasser !

6) Spot peut courir, sauter, grimper, pousser des objets et tirer. Ici, en cassant la vitre du hublot, il trouve 2 vies supplémentaires.

7) Combattez le crabe pour obtenir la première capsule. Attention aux perles qu'il vous lance ! Vous devez l'affronter en face à face uniquement. Selon le niveau de difficulté, les ennemis sont plus ou moins résistants. C'est uniquement pour les Boss que l'on peut voir l'énergie qui leur reste.

8) Tirez sur le perroquet pour obtenir la seconde capsule.

9) Voilà un point de sauvegarde, qui vous permettra de reprendre à cet endroit si vous perdez une vie.

10) La troisième capsule est là.

11) Combattez le crabe pour obtenir la quatrième capsule.

12) Et voilà la cinquième capsule.

13) La sixième capsule est ici.

14) Pour avoir la septième capsule, il faut briser la vitre du hublot. C'était vicieux !

15) La huitième capsule est juste ici.

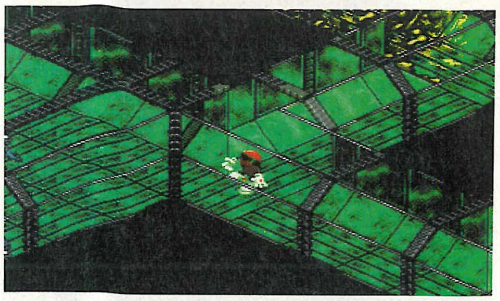
16) La dernière capsule est là et la sortie est juste à côté. Vous avez de la chance... Voilà un premier niveau assez linéaire mais tout va se gâter !

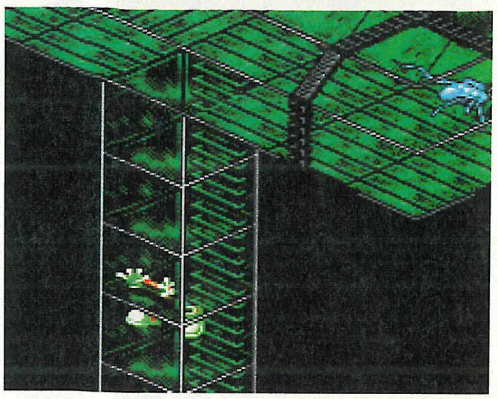
17) Combattez le crabe pour avoir la neuvième capsule.

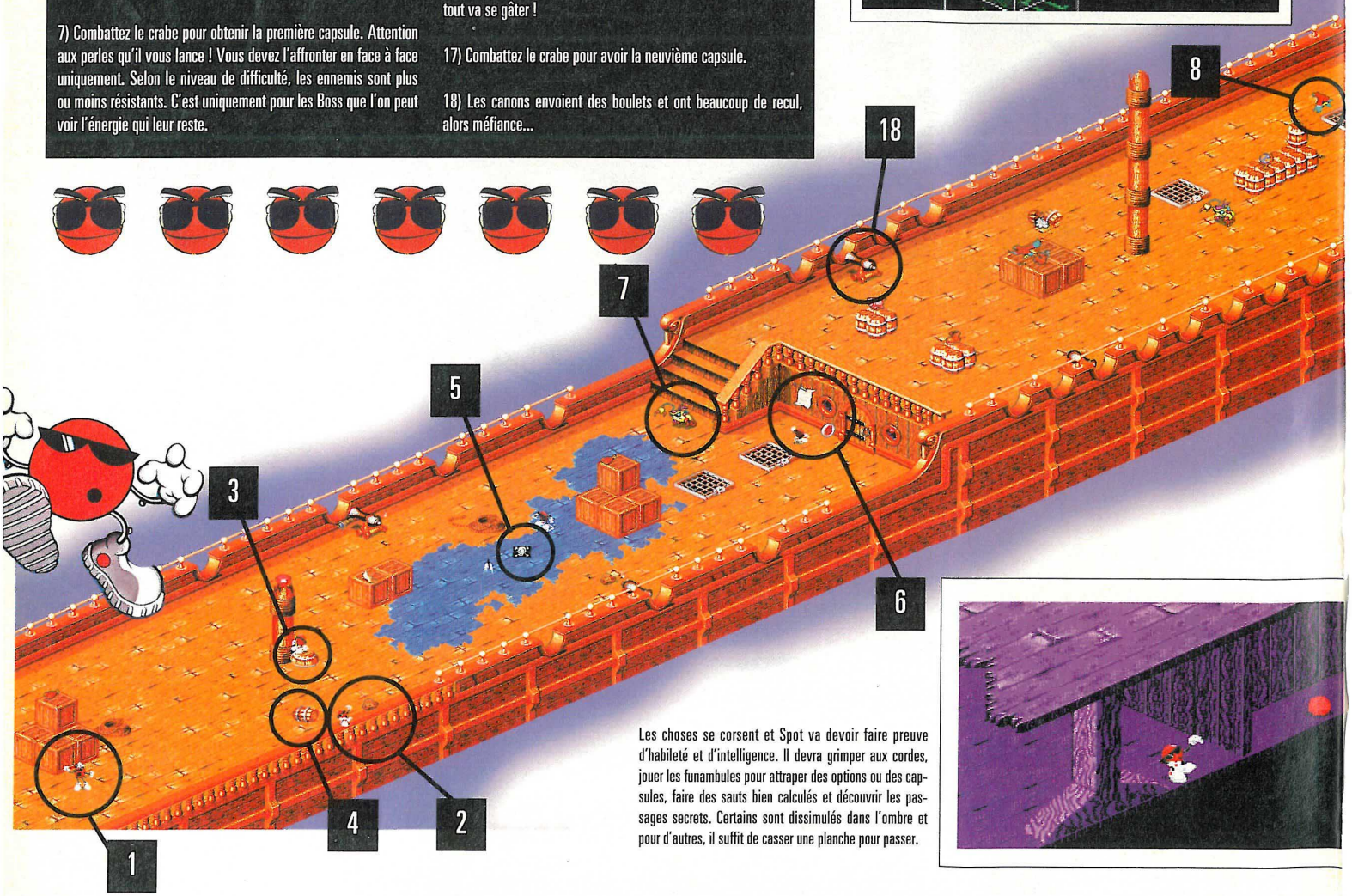
18) Les canons envoient des boulets et ont beaucoup de recul, alors méfiance...

NIVEAU "THE COMPLEX"

Les Aliens sont partout, le complexe est vaste et vous préférerez peut-être vous jeter dans le vide plutôt que de perdre du temps à vous accrocher aux échelles !!



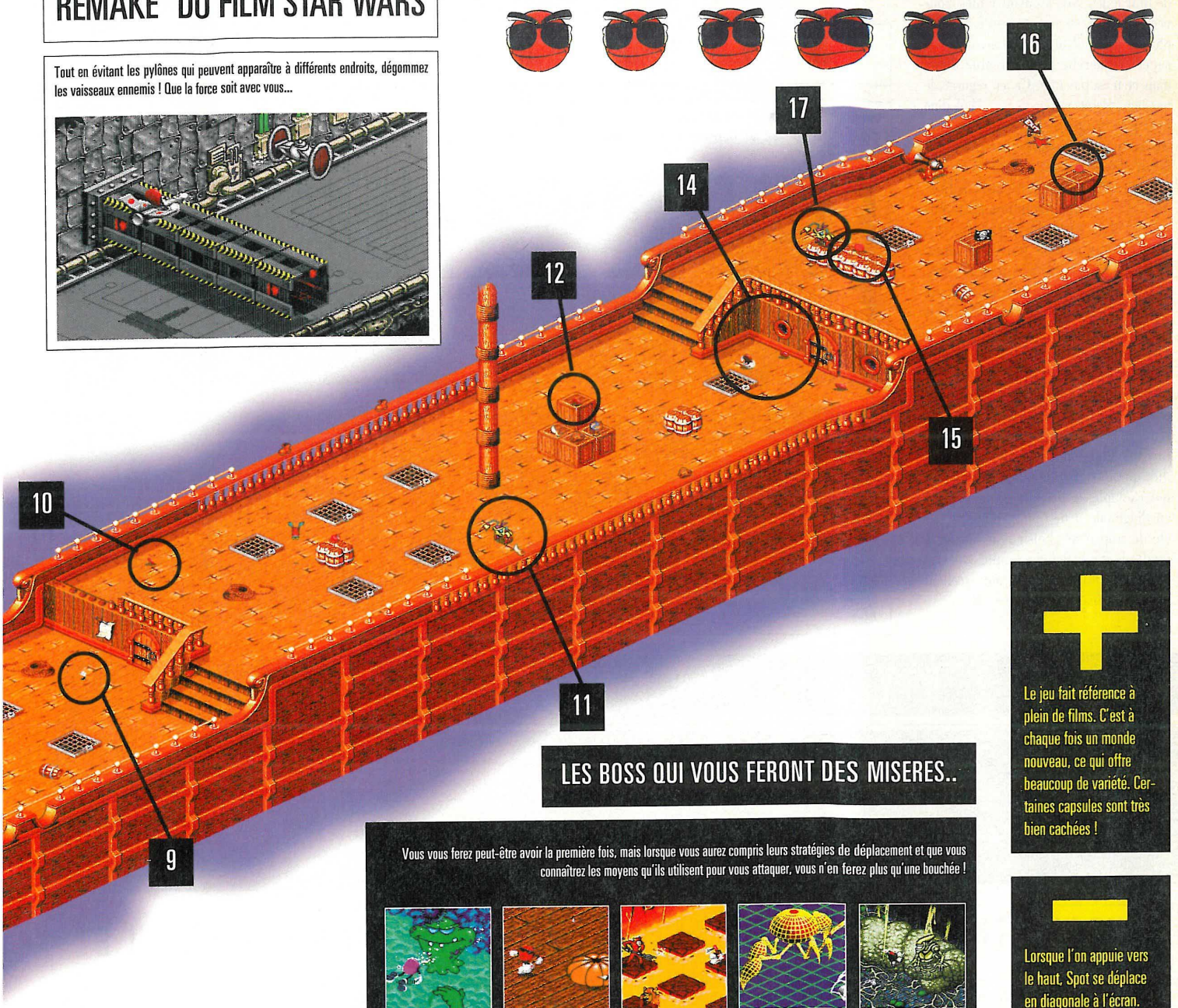




Les choses se corsent et Spot va devoir faire preuve d'habileté et d'intelligence. Il devra grimper aux cordes, jouer les funambules pour attraper des options ou des capsules, faire des sauts bien calculés et découvrir les passages secrets. Certains sont dissimulés dans l'ombre et pour d'autres, il suffit de casser une planche pour passer.

NIVEAU "SPACE BATTLE" REMAKE" DU FILM STAR WARS

Tout en évitant les pylônes qui peuvent apparaître à différents endroits, dégommez les vaisseaux ennemis ! Que la force soit avec vous...



LES BOSS QUI VOUS FERONT DES MISERES..

Vous vous ferez peut-être avoir la première fois, mais lorsque vous aurez compris leurs stratégies de déplacement et que vous connaîtrez les moyens qu'ils utilisent pour vous attaquer, vous n'en ferez plus qu'une bouchée !

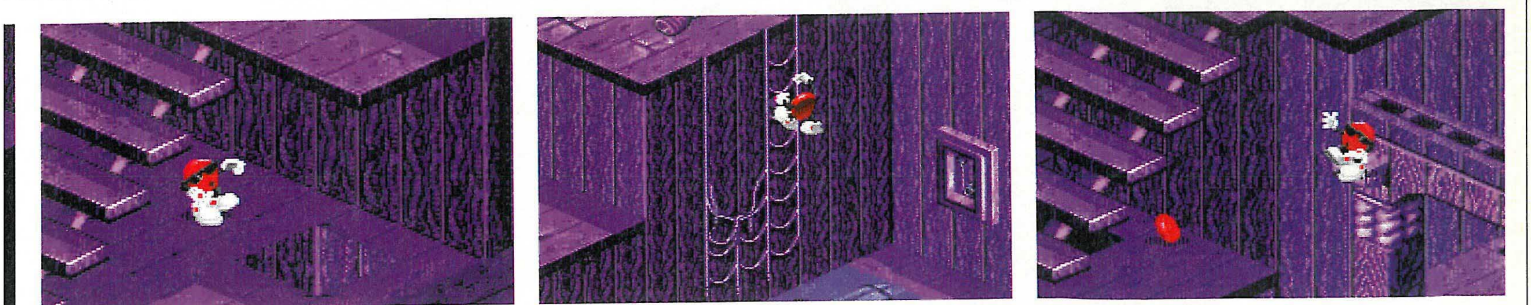
+

Le jeu fait référence à plein de films. C'est à chaque fois un monde nouveau, ce qui offre beaucoup de variété. Certaines capsules sont très bien cachées !

−

Lorsque l'on appuie vers le haut, Spot se déplace en diagonale à l'écran. C'est pertubateur, au début !

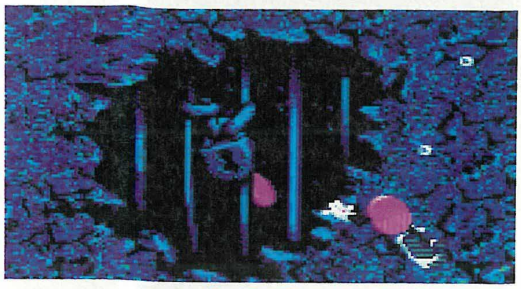
NIVEAU "SHIP HOLD"

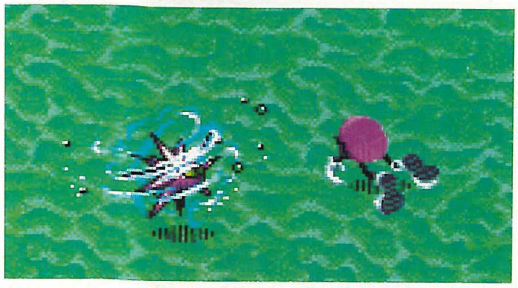


notre collection. Et puisqu'il est possible de finir le jeu sans les avoir toutes trouvées, on sera encore poussé à fouiller plus en profondeur chaque niveau ! Un aspect recherche bien agréable donc, mais ce n'est pas tout. Ce jeu regorge de passages secrets et d'astuces... Mais il ne faut pas croire qu'il s'agit d'un jeu d'aventure. Si l'on utilise par-ci ou par-là un objet pour sauter plus haut par exemple, c'est de toute façon exceptionnel ; c'est peut-être dommage, mais bon, ce n'est pas le but recherché ici ! Les tableaux ne sont pas pour autant linéaires, ils partent dans tous les sens, et trouver la sortie n'est pas toujours facile. L'animation est sans faille mais pas extraordinaire non plus. Les Boss sont d'ailleurs peu mobiles et pas très impressionnants. Pour terminer, la maniabilité est tout à fait satisfaisante, à part un détail qui m'a gêné : le personnage ne se déplace pas dans la direction que l'on donne au paddle. C'est-à-dire que lorsqu'on appuie vers le haut, par exemple, le personnage se déplace en diagonale. Une option n'aurait pas été de trop pour choisir nous-même le mode de déplacement ! Spot Goes to Hollywood est en tout cas un excellent jeu, à la difficulté bien dosée...■

NIVEAU "UNDER WATER"

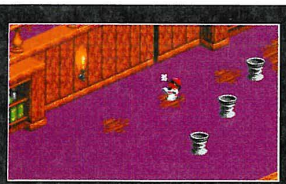
Immergé au fin fond de l'océan, deux dangers vous guettent. D'abord, vous devrez reprendre de l'oxygène de temps à autre, et ensuite vous devrez prendre garde aux bestioles qui vivent là et qui peuvent vous enlever beaucoup d'oxygène d'un seul coup. Attention, donc, aux oursins ainsi qu'aux coquilles Saint-Jacques ! Dans ce niveau, les capsules sont encore plus difficiles à trouver.

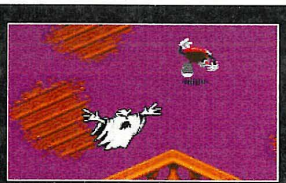


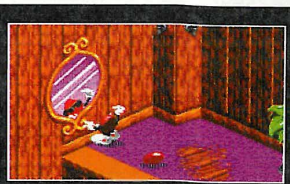


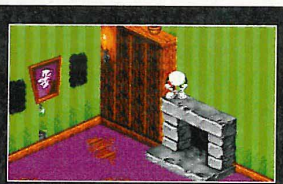
NIVEAU "THE HAUNTED HOUSE"

Cette maison est hantée et ça se voit... Déplacez les vases sur les taches au sol pour faire glisser une planche du mur et ouvrir un passage. Placez le pot de fleurs à l'endroit où vous êtes, afin de sauter dans les trous qui se trouvaient derrière les tableaux.







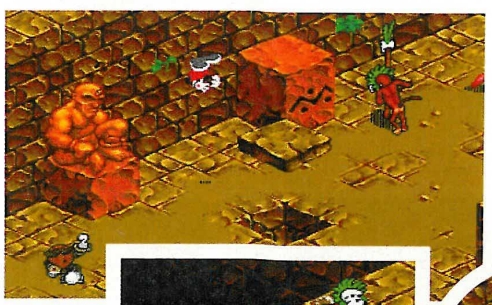


NIVEAU "THE PUMPKIN CASTLE"

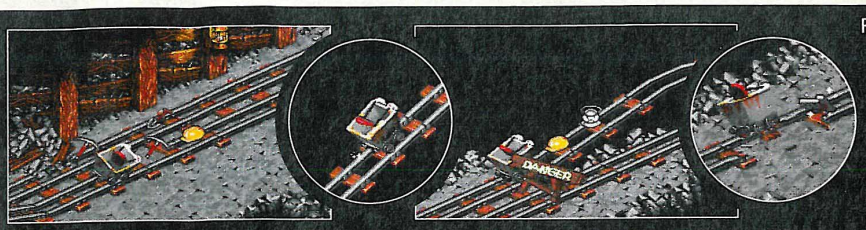
Des plates-formes qui s'effritent sous votre poids, des armures qui veulent vous couper en tranches, des trappes qui s'ouvrent sous vos pas... Rien de très accueillant ! Enfoncez tous les blocs de pierre pour ouvrir un passage secret dans la cheminée...

NIVEAU "THE TEMPLE"

Ce temple est piégé de toutes parts, des dalles s'écroulent sous vos pas, des pieux sortent du sol et des flèches des murs... Regardez bien partout et tirez dans la tête des statues pour découvrir des capsules cachées.



NIVEAU "THE MINE-CART RIDE"



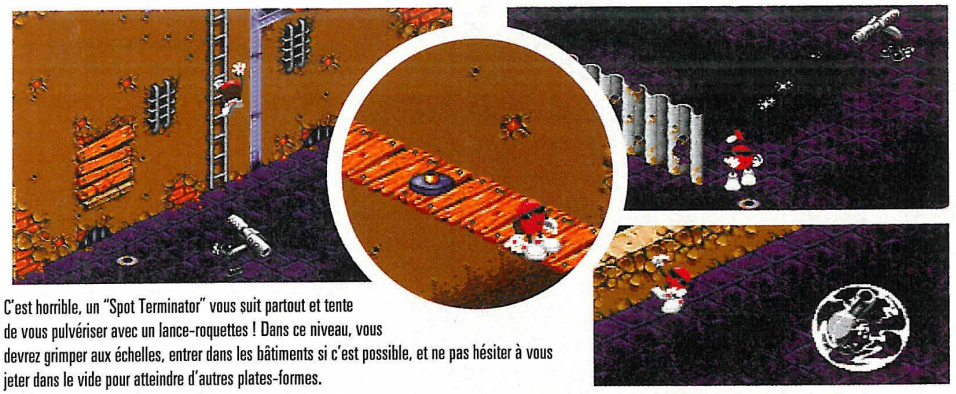
Rien à faire, ce chariot avance tout seul, ralentissant dans les montées et accélérant dans les descentes... Tout ce que vous devez faire, c'est vous assurer de toujours rouler. Pour cela, vous pouvez faire sauter votre chariot, ou l'incliner pour passer sur un seul rail ! Enfin, lors des bifurcations de voies, choisissez la bonne direction !

Remarquez qu'il est parfois utile de perdre une vie si vous parvenez à en ramasser 2 avant de mourir...

NIVEAU "THE HAUNTED HOUSE CELLAR"

Dans ce niveau, vous devrez trouver des clés pour ouvrir certaines cellules. Certaines plates-formes n'apparaissent que lorsque vous marchez dessus...

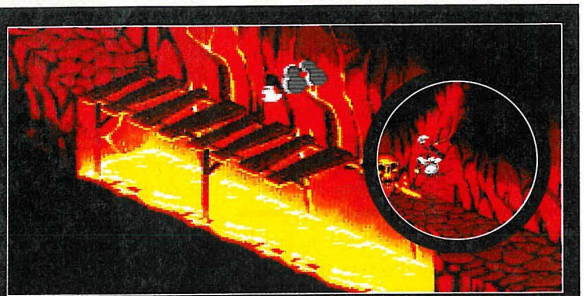
NIVEAU "POST-NUCLEAR", "REMAKE" DU FILM TERMINATOR



C'est horrible, un "Spot Terminator" vous suit partout et tente de vous pulvériser avec un lance-roquettes ! Dans ce niveau, vous devrez grimper aux échelles, entrer dans les bâtiments si c'est possible, et ne pas hésiter à vous jeter dans le vide pour atteindre d'autres plates-formes.

NIVEAU "UNDER THE TEMPLE"

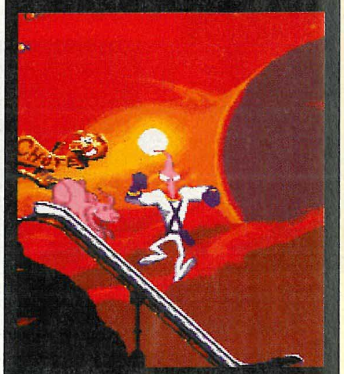
Tout irait bien si les flammes ne vous couraient pas après... Voilà un niveau "brûlant" dans lequel vous devrez aller vite par moments, et être précis dans vos sauts à d'autres.



MATCH CONTRE

EARTHWORM JIM 2

Tous deux sont surprenants et originaux, mais le plaisir d'y jouer est pourtant différent. EWJ 2 plaît par son animation "BD" et son humour décapant, alors que Spot se démarque par son côté recherche et ses graphismes mignons. Comme il faut bien choisir un vainqueur, je déclare EWJ 2 gagnant.



EN RÉSUMÉ

Un jeu très divertissant et surtout une balade extraordinaire à travers des décors de films qui ont marqué leur temps. Un jeu où l'originalité est omniprésente et où la recherche des capsules assure au joueur de longues heures de jeu. C'est excellent !

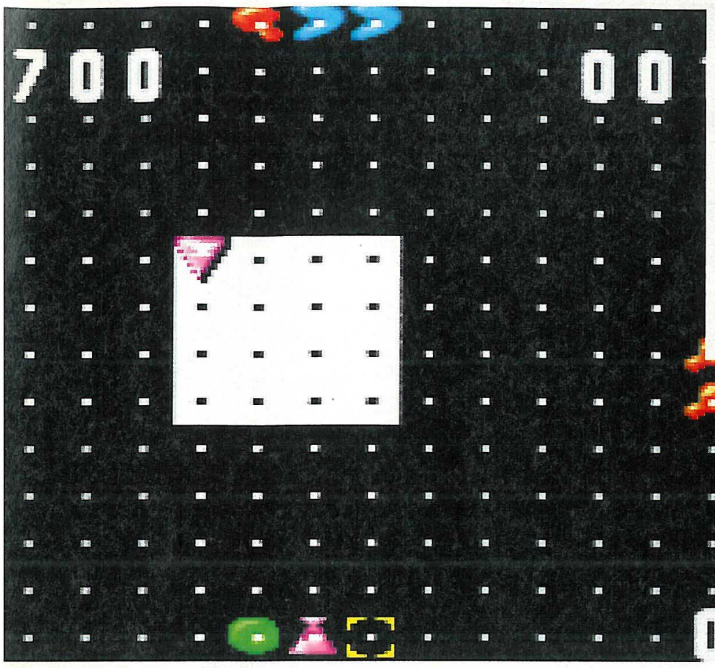
SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

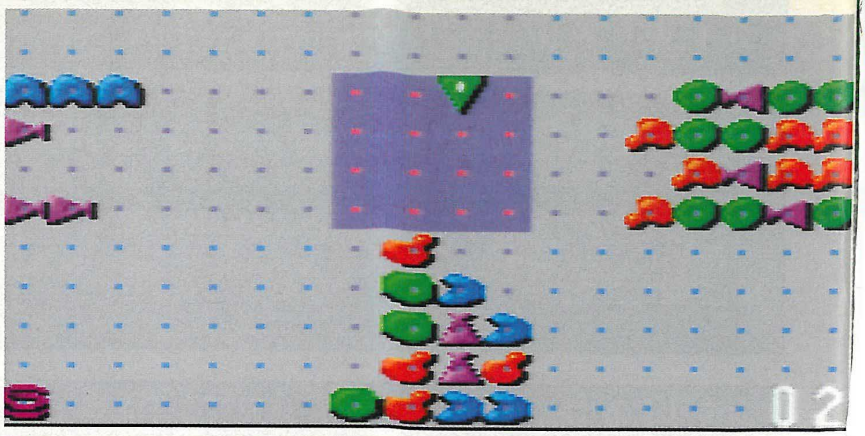
91%

Spot goes to hollywood

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *VIRGIN* • PRÉVU SUR : *SATURN / SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *24 MB* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *14* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON*

Le premier tableau de Zoop est un excellent entraînement, ce qui permettra par la suite une bonne prise en main. Vous devrez blaster quarante formes.



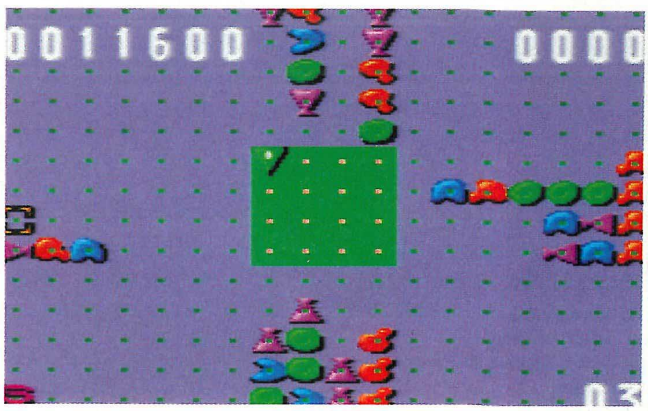


C'est bien beau de vous occuper du front Nord, mais à l'Est et au Sud, cela pousse aussi. Dans le deuxième stage, vous devrez blaster soixante structures.

ZO

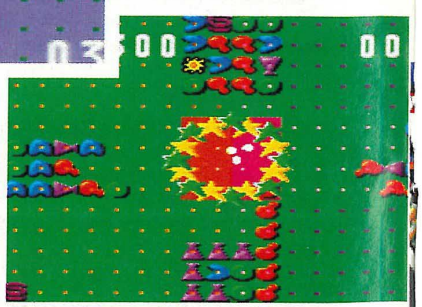
MEGADRIVE EUROPÉENNE

Amis de la prise de tête et de l'aspirine en tube, bonsoir ! Nous sommes réunis aujourd'hui ici pour la présentation d'un tout nouveau jeu de réflexion : Zoop. Depuis Columns et autres Docteur Robotnick, nos petites cervelles n'avaient jamais été autant en ébullition.



Le troisième tableau est encore faisable sans trop s'énerver. Vous devrez ici détruire quatre-vingt-dix figures.

Ça y est, les affaires se corsent sérieusement. C'est tellement chaud que vous tombez sous les assauts de vos petits envahisseurs. Cent figures, cela commence à faire un petit paquet.



+

Franchement, le concept même de ce jeu est son plus "irréfutable". Surtout que la prise en main est rapide et la jouabilité sans faille. En bref, on s'éclate un max !

–

Bon, on ne va pas tergiverser sur les graphismes. Mais par contre, une possibilité de jeu à plusieurs aurait été une excellente initiative. L'éclate aurait été encore plus totale.

PAR YOHANN

Premier

avertissement avant de vous lancer dans Zoop. Mieux vaudrait vous prémunir d'un verre d'eau pas trop fraîche que vous aurez tirée au robinet de votre cuisine. Puis d'aller faire un petit tour dans votre salle de bains. Mince, votre grande sœur est encore dedans en train de se pomponner ou du moins d'essayer de cacher des boutons d'acné qui ont fait irruption juste avant son rendez-vous galant du samedi soir. Bon allez, la frangine, dehors ! Et puis, si elle n'y arrive pas, dites-lui que la trentième diffusion de Beverly Hills est en train d'encombrer le Paysage Audiovisuel Français. Là, vous vous frayez un passage entre les tubes de fond de teint et de rouge à lèvres jusqu'à l'armoire à pharmacie. Ceci fait, vous tournez la clef de ladite armoire. Évitez l'habituelle chute de la boîte de pansements et de la crème à l'arnica. Puis laissez faire votre main experte, afin qu'elle se saisisse du Sacré Graal : le tube de comprimés effervescents d'aspirine. Vous plongez dès lors deux cachets dans le verre. Quelques minutes après, vous avalez l'odieuse mixture en évitant que, dans un haut-le-cœur prononcé, tout vous passe par le nez. Voilà, vous êtes enfin prêt à vous lancer dans des monceaux de parties de Zoop sur votre Megadrive.

Aspirine fortement conseillée

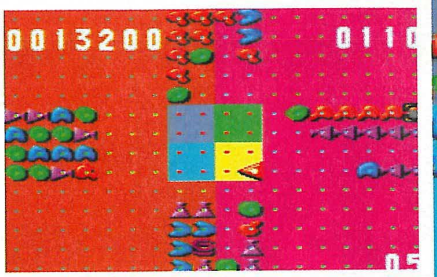
Eh oui, Viacom nous propose un jeu de réflexion pas piqué des vers avec Zoop. Chaque sortie de ce type si particulier de soft est un événement en soi. Surtout lorsqu'il est de la qualité de Zoop. Vous devrez faire preuve de self-control, de stratégie et de rapidité. Non, franchement, ne doutez pas que ces trois qualités vous soient indispensables, car sinon, vous n'iriez pas bien loin dans les 99 tableaux du jeu. Vous êtes en fait une pointe de flèche qui, selon la couleur que vous lui donnerez, pourra détruire les colonnes de formes de la même couleur qui viennent à

MATCH CONTRE

Columns

Un duel au sommet entre Columns, le champion Sega toutes catégories de la prise de tête et un challenger de talent avec Zoop. Néanmoins, le concept de Columns est encore et toujours indétrônable et ceci pour longtemps encore. Mais c'est surtout la possibilité de jeu à deux dans Columns qui donne le coup fatal au pauvre Zoop, qui aura tout de même fait un combat plus qu'honorable.

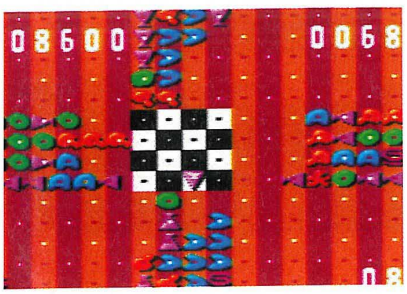
Dans le sixième tableau, vous devrez utiliser au mieux les éclairs pour vous débarrasser de quelques-unes des cent-vingt figures qu'il vous faut abattre.



Ne vous laissez pas abuser pas ces jolies couleurs pastel, sinon vous ne remplirez pas votre quota de cent-dix figures à annihiler.

Zoop

Le septième tableau va vous faire suer un max. Les difficultés commencent vraiment à s'amonceler. Mais bon, il ne faut pas reculer devant l'adversité, même si elle est quelque peu envahissante.



Oui... Eh bien franchement, je ne vois pas trop d'issue à ce traquenard. Si vous voyez une ouverture, faites-moi signe.

l'assaut de votre petite parcelle de tranquillité. Quatre troupes de couleurs essaieront d'empiéter sur votre espace vital. Vous aurez à détruire des cookies verts, des boomerangs bleus, des verres à pied violets et des mandolines orange.

Une stratégie simple et compliquée à la fois

Mais encore faut-il l'appliquer ! Ce qui est loin d'être évident au fil des tableaux. Dans le premier casse-tête, vous aurez à détruire quarante formes le plus rapidement possible. Dans le deuxième, ce ne seront plus quarante, mais soixante formes à blaster. Et ainsi de suite, jusqu'à plus de cent-quarante structures... Plus les stages passent et plus, vous vous en doutez, la difficulté augmente. Les figures arrivent de plus en plus vite et il est très difficile de faire face à ces invasions galopantes. Quelquefois, vous trouverez des éclairs qui électrocutent quelques formes, des soleils qui, eux, vous débarrassent d'une ligne tout entière ou encore des petits bonhommes qui, selon leurs couleurs, dégommeront les figures concernées. Certains stages ont la forme et l'aspect d'un échiquier. Une bonne idée des programmeurs, car il vous faudra être un aussi fin stratège que Kasparov et autres ex-maîtres des échecs pour venir à bout de Zoop. Vous aurez cinq niveaux de difficulté auxquels vous confronter. Néanmoins, je vous laisse imaginer la folie en mode Ultra hard. Au niveau sonore, c'est simple et efficace. Nous avons ici une petite partition de notes façon musique des îles Bossa Nova des plus entraînantes. Entraînante et même stressante lorsque le danger presse.

Simplicité et efficacité sont aussi les maîtres-mots pour les graphismes. Mais après tout, on n'est pas là pour s'extasier sur les décors mais plutôt pour se prendre la tête ! Et croyez-moi, sur ce point, Zoop est un champion. Plus la situation devient critique et plus la crise d'hystérie se rapproche subrepticement. Zoop est le type même de jeu qui ne paye pas de mine, mais qui vraiment éclate son monde. Dommage d'ailleurs qu'on ne puisse pas y jouer à deux. Bon allez, j'ai mes aspirines, j'y retourne ! ■

EN RÉSUMÉ

Zoop est un excellent soft si l'on veut démontrer à certains incrédules que les jeux vidéo ne mettent pas seulement en scène de la violence et du sang mais aussi de la finesse et de la stratégie. On s'éclate, on se stresse et on se triture les méninges. Dommage, cependant, que l'on ne puisse pas s'affronter en duel.

SON : 17/20
GRAPHISME : 10/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 18/20

92%

GENRE : *ACTION / REFLEXION* • ÉDITEUR : *VIACOM* • PRÉVU SUR : *SATURN* • DIFFICULTÉ : *ÉLEVÉE* • CONTINUES : *OUI* • PASSWORDS : *NON* • EXISTE SUR : *SUPER NINTENDO.* • DISPONIBILITÉ : *DÉCEMBRE* •

Le fantôme peut utiliser sa corde de différentes façons. Soit pour calmer un ennemi, soit pour se balancer ou encore pour progresser le long des murs et plafonds.

Tiens, une histoire de fantômes, direz-vous... Rien à voir en tout cas avec Casper ! Fantôme est un très ancien héros (1936), qui reprend ici du galon et de bien belle façon, vous allez le voir.

Phantom 2040

MEGADRIVE EUROPÉENNE

+

Les armes sont vraiment très nombreuses et on ne les obtient qu'au fur et à mesure que l'on avance. Il y a un petit côté aventure très sympathique, la maniabilité est très agréable et le jeu est en français !

-

Il est un peu dommage que les ennemis ne soient pas plus intelligents.

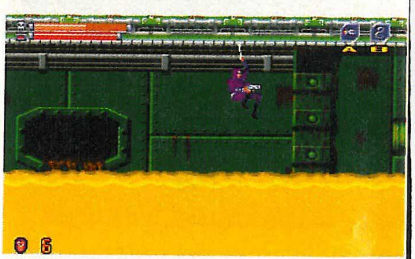
PAR FRANCIS

Nous sommes

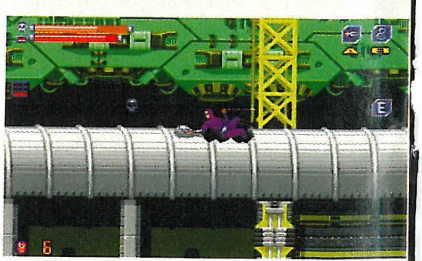
en 2040 et la ville de Metropia est en plein chaos. Les mercenaires s'adonnent à des activités de contrebande et de terrorisme sous les yeux de la police, l'environnement est menacé de toutes parts par des gens peu scrupuleux, rien ne va plus en ce bas monde ! Et, comme si cela ne suffisait pas, Rebecca Madison (une femme, eeeh oui !), depuis sa forteresse commerciale nommée Maximum Inc., veut gouverner la ville et le monde entier. Quelqu'un doit faire quelque chose... Mais qui ?

Un fantôme qui ne passe pas inaperçu !

Non, je ne dis pas ça pour son costume violet qui lui colle à la peau, mais uniquement parce qu'il n'a pas fait dix mètres qu'il se retrouve déjà entouré de robots style Terminator et confronté à un Boss, un hypercroiseur. Les premiers se feront mettre en pièces très joliment et le second ira s'écraser en flammes, entièrement truffé d'impacts... En voilà un début de mission bien mouvementé ! Phantom 2040 est un jeu de plates-formes/aventure dans lequel le déroulement du jeu est loin d'être linéaire. Non seulement les tableaux sont tortueux avec des passages cachés, mais en plus, le scénario du jeu change en fonction des choix du joueur. Un exemple : vous devrez dans la seconde mission, décider de donner une panthère noire à Cairo ou à Guran. Suivant votre choix, vous obtiendrez des informations différentes et aurez accès à différents endroits. Cela augmente l'intérêt au jeu, d'autant que les textes sont en français. De plus, les armes et équipements à trouver sont nombreux (explosion d'énergie, corde d'induction, fusil à ondes, balle proliférante, dévastateur, missile guidé, balle fracassante, boomerang, charges explosives,

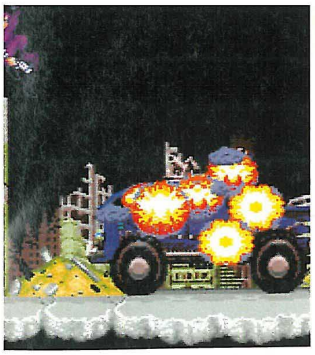


Les égouts sont inondés de vase dont le niveau monte et descend brusquement.



Il y a avait un passage caché ! Certains murs ou planchers peuvent être explosés, pensez-y...

Au fur et à mesure de votre aventure, vous obtenez de nouvelles armes et découvrez de nouveaux objets.



Métropia en l'an 2040 est une ville en plein chaos... vous devrez visiter différents lieux pour tenter d'y remettre de l'ordre. Choisissez bien votre destination.

charges super explosives, charge foudroyante, charge anti-flammes, panthère-fantôme, invisibilité, cuirasse, trousse de secours, trousse d'énergie) et l'on découvre aussi des objets qui servent à passer certaines portes. Précisons que le joueur lui-même choisit, parmi les armes disponibles, les deux qu'il souhaite utiliser. Le héros lui-même n'est donc pas manchot et, s'il arrive à manquer de munitions, il peut toujours utiliser ses poings et ses pieds pour se défendre. Ses actions sont donc variées, et il peut aussi se baisser, sauter et courir. Cela en toute simplicité et sans poser de problèmes insurmontables, ce qui rend le jeu vraiment agréable à manier. L'utilisation de sa corde est d'ailleurs très pratique pour se balancer aux plafonds et même grimper aux murs. Quel héros !

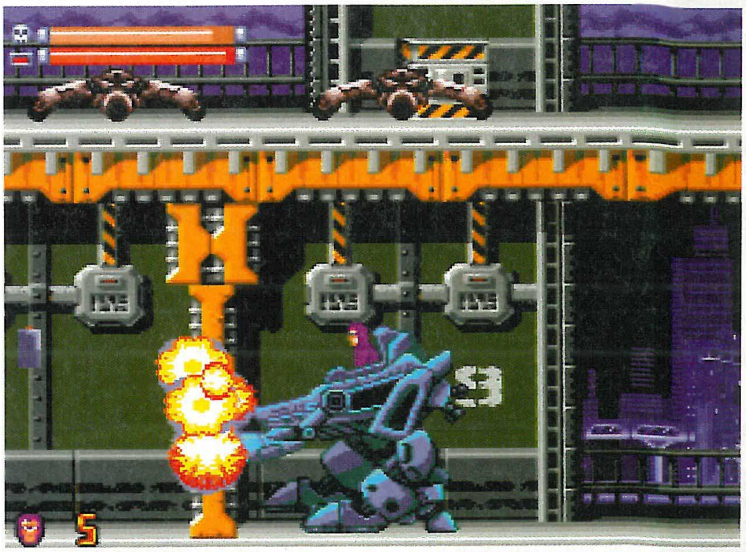
Des décors très 2040

C'est vrai, les graphismes font très style An 2000, tout comme les ennemis. Le plus marquant, c'est la finesse des dessins et surtout leur beauté avec plein de petits détails partout qui donnent des écrans bien fournis. À ce niveau, rien à dire. En revanche, on peut regretter qu'il n'y ait pas un peu plus d'animation, qu'il n'y ait pas des choses qui bougent par-ci, par-là... Mais en tout cas, le personnage est correctement animé, tout comme les ennemis et les scrollings sans failles. Moyennement difficile, le jeu propose de une à dix vies pour commencer, ce qui permet de corser le jeu à souhait. Enfin, l'ambiance sonore est correcte, ni plus ni moins. Voilà donc un bon jeu de plates-formes/aventure, avec de plus des passwords, qui sont vraiment les bienvenus. ■

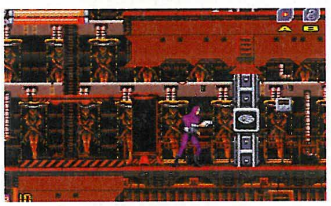
MATCH CONTRE

Astérix et le pouvoir des Dieux

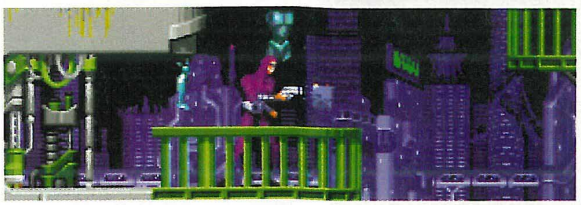
Bien qu'Astérix et Obélix soient bien plus populaires et rigolos que Fantôme, je préfère ce dernier. Cela tient à trois raisons principales : parce que le jeu possède des mots de passe, parce que sa maniabilité est plus agréable et, enfin, parce que les différents équipements et armes font plaisir à utiliser.



Pour détruire ces murs, une seule solution, utilisez ce robot !



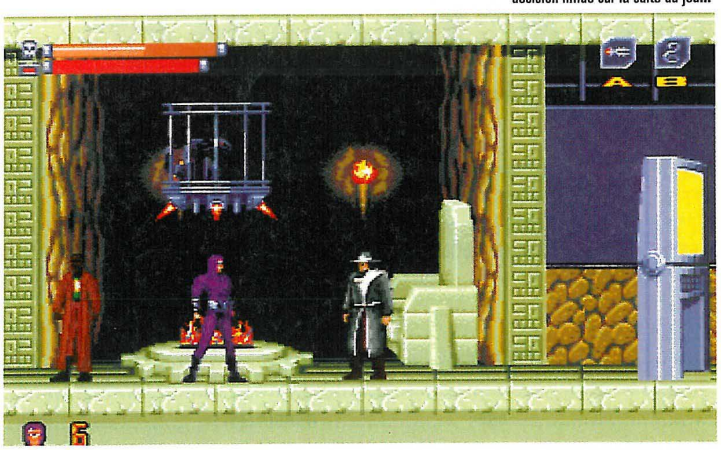
Vous devrez trouver des objets pour franchir certaines portes blindées.



Suivez jusqu'en haut l'hypercroiseur rempli de "sybiotropes" qui vient de décoller sous vos yeux. Abattez-le ensuite !

Ici, vous progressez en passant de vaisseau en vaisseau. Attention de ne pas tomber dans le vide.

Ici, vous avez le choix de donner la panthère noire, à l'un ou l'autre de ces personnages. Votre décision influe sur la suite du jeu...



EN RÉSUMÉ

Ce jeu de plates-formes possède un bon côté aventure, ce qui lui donne encore plus d'intérêt, surtout avec des textes en français. La maniabilité ne posant aucun problème, le jeu est agréable et on regrette uniquement qu'il n'y ait pas un peu plus d'animation et que son contenu reste encore trop classique.

Phantom 2040

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 16/20

83%

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *VIACOM* • EXISTE SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *1* • NOMBRE DE NIVEAUX : *NC* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON*

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE

"NOUVEAU" !

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY.

"NOUVEAU" !

MEGA-CD

SATURN

"NOUVEAU" !

PRO CDX pour MEGA-CD
UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD et l'UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Ces deux interfaces s'enclenchent simplement dans le port cartouche de votre console et vous permettent de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY
PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR
PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

haque cartouche PRO CTION REPLAY est livrée vec un guide contenant es centaines de codes, insi qu'avec une méthode e recherche de codes tra- uite en français. Tous les roduits cités dans cette age sont des produits xclusifs "DATEL" et sont talement indépendants es fabriquants des maté- els sur lesquels ils adaptent.

UPER NINTENDO, GAMEBOY NINTENDO ASTER SYSTEM, GAME EAR, MEGADRIVE, SATURN SEGA AYSTATION © SONY RO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier)

À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATCON (Adaptateur Saturn) = 265,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 239,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé.
Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

ADRESSE : .....

C.P. : ..... **VILLE :** ..... **AGE :** ..... **CONSOLE(S) :** .....

Je joins un chèque de .....**FF à l'ordre de MEGAPRESS.**

SOLUCE LIGHT CRUSADER / MEGADRIVE 62
SOLUCE BATMAN FOREVER / MEGADRIVE 52
EN DÉTRESSE 56
LES SECRETS 48

ACTION REPLAY /GG • ACTION REPLAY / MD • BALL Z / MD • BEAVIS AND BUTT-HEAD / GG • BUG ! / SATURN • DAYTONA USA / SATURN • DIGITAL PINBALL / SATURN • EARTHWORM JIM / MCD • FEVER PITCH SOCCER / MD • MARSUPILAMI / MD • METAL HEAD / 32X • MORTAL KOMBAT 3 / MD • NBA JAM TOURNAMENT EDITION / GG • SHINOBI X / SATURN • STREET FIGHTER THE MOVIE / SATURN

LES SECRETS DE MEGA FORCE

MEGA FORCE
SECRETS WANTED
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX

RUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEA

LES SECRETS DE MEGA FORCE

ASTUCES • CODES • CHEAT MODES

SALUT À TOUS !

Bienvenue dans la nouvelle formule des Secrets de Mega Force... Une formule encore plus claire grâce à une maquette mieux adaptée. Comme c'est bientôt Noël, on a décidé de vous faire de superbes cadeaux et grâce à notre partenaire BANDAI, l'Astuce-Man du Mois repart non pas avec un "Lock On", mais avec un "Bi Pack", c'est-à-dire 2 pistolets et 2 visières ! Ça va tirer dans tous les coins ! Les autres, quant à eux, gagnent des figurines de la série TV "Power Rangers". Notre bonté nous perdra ! Question dossiers, on vous gâte, avec le dernier petit chef-d'œuvre de chez Sega : Light Crusader, mais aussi avec l'adaptation des dernières aventures de Batman et de Bip Bip. Par contre, ne cherchez pas la rubrique "Oldies but Goodies", elle a été "zappée", mais reviendra en force le mois prochain. Enfin, étant donné que vous allez recevoir plein de nouveaux jeux dans environ 3 semaines, faites profiter les potes de vos découvertes : envoyez-moi vos codes, je compte sur vous !

LOGAN.

BANDAI

MD BALL Z

SUPER CODES :

À l'écran-titre, faites les manips suivantes et vous pourrez avoir les ceintures équivalentes :

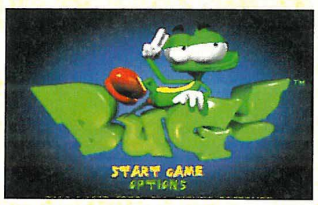
Rouge : A - BAS - BAS - B - B - B - C - GAUCHE - DROITE
Verte : A - A - BAS - C - B - A - HAUT - HAUT - BAS
Bleue : A - B - BAS - BAS - DROITE - GAUCHE - HAUT - HAUT - HAUT

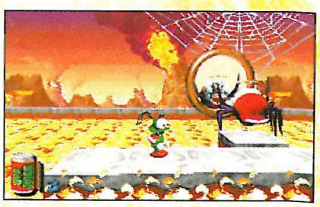
BEAVIS AND BUTT-HEAD GG

CODES :

Burger World : GEL DLW BTZ
Highland High : XLM DUO ATY
Highland Hospital : WRG DVI GTY
Turbo Mall 2000 : SXI HZC EPY
GWAR : HYA CKC MUZ

SAT BUG !





CHOIX DU NIVEAU :

À l'écran Start/Options, appuyez sur B - A - B - Y - BAS - DROITE - A - L - BAS. Bug va alors pousser un petit cri. Commencez une nouvelle partie et en cours de jeu, appuyez en même temps sur HAUT + L. Vous accèderez ainsi au niveau suivant. Répétez cette manip' autant de fois que vous le voulez et vous accèderez ainsi au niveau de votre choix.

32X METAL HEAD

FI-FILLE !!

À défaut de vous offrir un code qui vous permettra de choisir votre niveau ou autre invincibilité, voici un code qui permet de jouer maintenant avec des anim' jap' : avant d'allumer votre console, maintenez enfoncés A + B + C + START en même temps. Allumez votre console, attendez que le titre apparaisse pour relâcher les boutons, et allez dans les Options. Sélectionnez "Your Team" et vous aurez droit à des persos version "Anime".

DIGITAL PINBALL SAT

CHANGER L'INTRO :

Si vous voulez changer la page de présentation, il faut modifier la date sur l'écran de programmation de la Saturn : il faut marquer le 12 / 25, 25 Décembre. Joyeux Noël !

ÉCRAN DES PROGRAMMEURS :

À l'écran "Press Start", appuyez sur C - B - A - A - B - C - Y - Z - X - BAS - BAS - START et vous verrez défiler l'écran avec les noms des gens qui ont collaboré à la réalisation de ce jeu.

MARSUPILAMI MD

CODES :

Les Alpes : CATG
Le Chantier : NKEM
Les Docks : YKRZ
Le Luna Park : GWQB
La Palombie : RPMJ
Les Chahutas : PNNX
La Jungle : USYH

SAT DAYTONA USA

BANDAI

"MANIAC MODE" :

Pour ceux qui se croient bons à ce jeu, essayez donc ce nouveau mode, où la difficulté devient véritablement ahurissante : au logo Sega, quand le fond est blanc, appuyez sur HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - A - B - C. Une sonnerie va alors retentir, indiquant que la manip' a bien fonctionné. Quand vous commencerez à jouer, vous verrez apparaître un "M" (pour Maniac) dans le coin haut/gauche de l'écran.

2 VOITURES SUPPLÉMENTAIRES :

Terminez une course en étant bien classé et inscrivez "S.F" à la place de votre nom dans les records. Une nouvelle musique va alors commencer : appuyez en même temps sur A + B + C + START, le jeu reviendra au début. Recommencez une partie et vous pourrez ainsi sélectionner une voiture verte (transmission automatique) et une voiture rose (transmission manuelle), qui ont la particularité de rouler sur l'herbe sans ralentir.

UNE VOITURE SANS ROUES :

En cours de course, rentrez au stand et lorsque votre véhicule n'a plus de pneu monté, faites START + A + B + C en même temps. Laissez venir la démonstration et vous aurez un petit gag amusant...

MODE KARAOKÉ :

Allez dans le menu Options et mettez-vous en mode "Normal". Puis, au choix des circuits, gardez enfoncée la direction haute. Ainsi, vous aurez le mode Karaoké qui permet de chanter sur les trois chansons de Daytona.

Alexandre Maille (Gardanne - 13) et Baptiste Michaud (St Alban Leysse - 73) gagnent chacun une figurine "Karaté Power Rangers" offerte par BANDAI.

EARTHWORM JIM MCD

BÉATRICE "JIM" DALLE :

Si vous voulez que Jim ait une bouche qui ressemble à celle de Béatrice "37°2" Dalle, faites une Pause en cours de jeu et appuyez sur B - B - A - A - A - A - B - C.

ELTON JIM :

Faites une Pause en cours de jeu et appuyez sur A - B - A - A - A - A - B - C. Vous aurez ainsi droit à une superbe paire de lunettes, digne d'Elton John himself.

JIM PRADEL :

Faites une Pause en cours de jeu et appuyez sur B - C - A - A - A - A - B - C et vous verrez ce qui se cache derrière la moumoutte de Jacques Pradel.

PROMENADE GRATOS :

Faites une Pause en cours de jeu et appuyez sur A + B en même temps - C - C - C - A - B - B - B. Servez-vous de vos flèches multidirectionnelles pour vous balader dans le niveau et appuyez sur A si vous voulez continuer à l'endroit sélectionné.

ASTUCE-MAN DU MOIS

MD FEVER PITCH SOCCER

ASIE

IRAN	VBBBBBBGBCBV-
ÉMIRATS ARABES UNIS	VBBBBBLBBDC48
CHINE	VBBBBBLGBFBDG
AUSTRALIE	VLLBBBBCDGBN6
JAPON	VMLBBBBBVHMX4
CORÉE DU SUD	VMLBBBBGVJB6G

AFRIQUE

GHANA	VMLBBBLCDPCLV
ZIMBABWE	VMMBBBLBVQBV4
ÉGYPTE	VMMBBBLGVRB4Z
MAROC	VMMBBBLFBSLD8
CAMEROUN	VMMBBBLKBTCNL
COTE D'IVOIRE	VMMBBBLHXVLXL
ZAMBIE	VMMBBBLMXWC6Z

AMÉRIQUES

CHILI	VMMFBBLBD3LLJ
ÉQUATEUR	VMMFBBLGD4CVZ
USA	VMMFBBLMXSL4Q
COLUMBIE	VMMFBBLFV6BDZ
URUGUAY	VMMFBBLLD7MN4
MEXIQUE	VMMFBBLPV8BXZ
ARGENTINE	VMMFBDLBD9M6B

EUROPE

ÉCOSSE	VMMFBDLGDGVL6
AUTRICHE	VMMFBDLFVHCV6
IRLANDE	VMMFBDLKVJB46
BELGIQUE	VMMFBDLKVNMDV
ANGLETERRE	VMMFBDLGXWBNQ
HOLLANDE	VMMFBDLFDXCX8
ITALIE	VMMFBDLDVYM6X
ALL-STARS	VMMFBDLDV1B6D

Stéphane Kolodziejczak (Bruay La Buissière - 62) gagne un Bi-Pack "Lock On" offert par BANDAI.

BANDAI

LES SECRETS DE MEGA FORCE

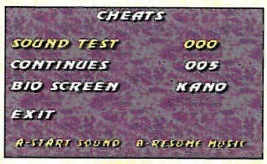
MORTAL KOMBAT 3 — MD

SMOKE :

Pour jouer avec Smoke, attendez que l'écran avec le gros logo MK3 apparaisse (juste après "Midway Presents"), puis appuyez sur A - B - B -A - BAS - A - B - B -A - BAS - HAUT - HAUT. Vous entendrez Shao Kahn annoncer "Smoke".

CHEAT MODES :

À l'écran "Start Game/Options", appuyez sur A - C - HAUT - B - HAUT - B - A - BAS. Le mot "Cheats" va alors apparaître, vous permettant d'obtenir un Sound-Test, jusqu'à 95 Continues, ainsi que la fiche signalétique de chaque perso'.



SECRETS :

À l'écran "Start Game/Options", avec votre 2e manette, appuyez sur B - A - BAS - GAUCHE - A - BAS - C - DROITE - HAUT - BAS. Vous aurez ainsi droit à un nouvel écran, permettant de supprimer le chrono, choisir sa zone de Kombat...

KILLER KODES : LES CODES À DEUX JOUEURS LORS DE L'ECRAN "VS" :

RUN INFINI :
Manette 1 : 4 x A - 6 x B - 6 x C
Manette 2 : 4 x A - 6 x B - 6 x C

PSYCHO KOMBAT :
Manette 1 : 9 x A - 8 x B - 5 x C
Manette 2 : A - 2 x B - 5 x C

RANDPER KOMBAT :
Manette 1 : 4 x A - 6 x B
Manette 2 : 4 x A - 6 x B

DARK KOMBAT :
Manette 1 : 6 x A - 8 x B - 8 x C
Manette 2 : 4 x A - 2 x B - 2 x C

POUR SUPPRIMER LES BARRES D'ÉNERGIE :
Manette 1 : 9 x A - 8 x B - 7 x C
Manette 2 : A - 2 x B - 3 x C

POUR DÉSACTIVER LES PROJECTIONS :
Manette 1 : A
Manette 2 : A

POUR DÉSACTIVER LES BLOCKS :
Manette 1 : 2 x B
Manette 2 : 2 x B

POUR RÉDUIRE DE MOITIÉ L'ÉNERGIE DU 1ER JOUEUR :
Manette 1 : 3 x B - 3 x C

POUR RÉDUIRE DE MOITIÉ L'ÉNERGIE DU 2EME JOUEUR :
Manette 2 : 3 x B - 3 x C

POUR AFFRONTER SMOKE :
Manette 1 : 2 x A - 5 x C
Manette 2 : 2 x A - 5 x C

POUR AFFRONTER NOOB SAIBOT :
Manette 1 : 7 x A - 6 x B - 9 x C
Manette 2 : 3 x A - 4 x B - 2 x C

POUR AFFRONTER MOTARO :
Manette 1 : 9 x A - 6 x B - 9 x C
Manette 2 : A - 4 x B - C

POUR AFFRONTER SHAO KAHN :
Manette 1 : 3 x B - 3 x C
Manette 2 : 5 x A - 6 x B - 4 x C

POUR RÉDUIRE DE 3/4 L'ÉNERGIE DU 1ER JOUEUR :
Manette 1 : 7 x A - 7 x C

POUR RÉDUIRE DE 3/4 L'ÉNERGIE DU 2EME JOUEUR :
Manette 2 : 7 x A - 7 x C

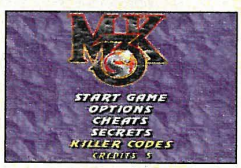
POUR JOUER À GALAGA :
Manette 1 : 6 x A - 4 x B - 2 x C
Manette 2 : 4 x A - 6 x B - 8 x C

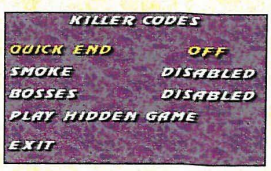
MODE ENDURANCE :

À l'écran "Start Game/Options", appuyez sur A + B + C + START et vous pourrez accéder au Mode endurance, vous permettant de vous friter avec 8 Kombattants d'affilée.

KILLER KODES :

À l'écran "Start Game/Options", appuyez sur C - DROITE - A - GAUCHE - A - HAUT - C - DROITE - A - GAUCHE - A - HAUT. Les mots "Killer Codes" vont apparaître à l'écran, vous permettant de jouer -entre autres- avec les Boss (Smoke, Motaro et Shao Kahn) et aussi à une version de Galaxian.





NBA JAM TOURNAMENT EDITION — GG

PERSOS CACHÉS :

Voici encore 2 codes pour découvrir de nouveaux persos cachés... Allez à l'écran "Enter Your Initials", placez-vous sur la lettre indiquée et appuyez sur les boutons marqués entre parenthèses :
Benny, mascotte des Chicago Bulls : B (1) - N (START) - Y (1)
Hugo, mascotte des Charlotte Hornett : H (2) - G (START) - O (1)

GG CODES ACTION REPLAY

DRACULA
00C5 3D03 Vies infinies
00C5 3Axx XX = choix du niveau

JAMES POND 2
00DA 7D03 Vies infinies
00DA C47F Invincibilité

JURASSIC PARK
00C0 2404 Vies infinies

MORTAL KOMBAT II
00C4 2B09 Se battre avec Kahn
00C4 2B08 Se battre avec Kintaro
00C4 2B0A Se battre avec Smoke
00C4 2B0C Se battre avec Jade

RISTAR
00DC 38xx XX = choix du niveau

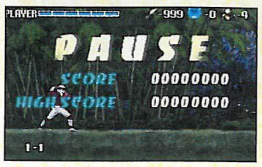
SONIC TRIPLE TROUBLE
00D1 450x X = choix du niveau
00D1 470x X = choix de l'acte

BANDAI

Steve Sebillo (St Nazaire - 44) gagne une figurine "Karaté Power Rangers" offerte par BANDAI.

SHINOBI X SAT

CHOIX DU NIVEAU :
Faites une Pause en cours de jeu en appuyant sur START, puis appuyez sur A - B - A - B - C. Vous verrez les chiffres 1-1 apparaître en bas à gauche de votre écran. Pour changer de niveau, il suffit de presser DROITE ou GAUCHE. Vous pourrez arriver ainsi jusqu'au niveau 9.



999 COUTEAUX :
Tout d'abord, entrez dans le menu des Options. Placez-vous sur "Knives" et appuyez simultanément sur L + R. Gardez ces 2 boutons enfoncés, puis appuyez sur C - A - B. Le nombre s'élèvera maintenant à 999. C'est un peu lourd dans les poches et en plus, ça coupe !
Ces codes fonctionnent aussi pour les versions US et Jap' de Shinobi X.

CODES ACTION REPLAY MD

BATMAN & ROBIN ADVENTURES
FFF65 70002 Vies infinies, joueur 1
FFF69 70002 Vies infinies, joueur 2

DRAGON BALL Z
FFEA1 E000x X = 0 à 7 : choix du combat

FEVER PITCH SOCCER
FFDEC 9000F 15 buts d'avance pour le joueur 1

JUDGE DREDD
FF30x x001 XX = ED à FD / choix de l'arme

JURASSIC PARK 2 RAMPAGE EDITION
FFC95 500FF Fusil de chasse infini
FFC95 B00FF Fusil électrochoc infini
FFC95 F00FF Grenade de gaz infinie

LÉGENDE DE THOR
FF0D8 0000x X = choix de l'arme infinie
FF185 50002 Clé jaune infinie
FF1A7 60079 Énergie infinie des esprits

MORTAL KOMBAT 3
FFF86 500A6 Énergie infinie

PSG WORLD CUP CHAMPIONSHIP
FF049 5000x X = choix du score joueur 2

RISE OF THE ROBOTS
FF0E4 90060 Invincibilité

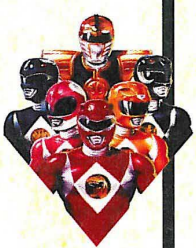
ROAD RASH 3
FF04B 30005 Turbos infinis, joueur 1, 2 codes
FF050 30005 Turbos infinis, joueur 1, 2 codes

SAMOURAI SHODOWN
FFAA3 40099 Temps infini
FF483 F0085 Énergie infinie

TINY TOONS ACME ALL STARS
FFFB1 5000x X = 1 à 9 : choix du match en mode Histoire

VECTOR MAN
FFE87 90004 Énergie infinie

X-MEN 2
FFC6F 30007 Avoir Magnéto au niveau 2



BANDAI

Thierry Martel (Raisnes - 59), Alessandro Canizo (Créteil - 94) et Eddy Hubert (Belgique) gagnent chacun une figurine "Alien Power Rangers" offerte par BANDAI.

SAT STREET FIGHTER THE MOVIE

LE CODE POUR JOUER AVEC AKUMA :
Lors du choix des personnages (sauf en "Movie Battle"), faites très très rapidement :
HAUT + B, BAS + Z, DROITE + X et GAUCHE + Y.

SES COUPS SPÉCIAUX:
- Shoryuken : DROITE, BAS, Diagonale BAS/DROITE + X, Y ou Z.
- Hadoken : BAS, Diagonale BAS/DROITE, DROITE + X, Y ou Z. Sautez et faites la même manip pour un Hadoken en l'air.
- Hadoken de feu : GAUCHE, Diagonale BAS/GAUCHE, BAS, Diagonale BAS/DROITE, DROITE + X, Y ou Z.
- Kuchuu-Tatsumaki-Sempukyaku : BAS, Diagonale BAS/GAUCHE, GAUCHE + A, B ou C.
- Grande téléportation ombre vers l'avant : DROITE, BAS, Diagonale BAS/DROITE + X + Y + Z (A + B + C pour une petite téléportation).
- Grande téléportation ombre vers l'arrière : GAUCHE, BAS, Diagonale BAS/GAUCHE + X + Y + Z (A + B + C pour une petite téléportation).
- Double Hadoken : BAS, Diagonale BAS/DROITE, DROITE + X + Y + Z.
- Super Kuchuu-Tatsumaki-Sempukyaku : BAS, Diagonale BAS/GAUCHE, GAUCHE + A + B + C.
- Super enchaînement de coups Shinku-Hadoken : BAS, Diagonale BAS/DROITE, DROITE, BAS, Diagonale BAS/DROITE, DROITE + X + Y + Z.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

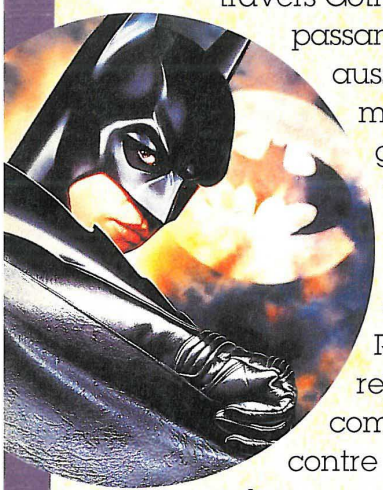
Batman Forever

MEGA DRIVE

LA CHAUVE-SOURIS IMMORTELLE

Voici l'adaptation du dernier film de Batman sur notre chère petite Megadrive. Les aventures de notre cher mec-avec-des-ailes-qui-ne-lui-servent-à-rien se poursuivent maintenant contre Pile ou Face et le Sphinx. Vous devrez les poursuivre à travers Gotham City, en passant par des endroits aussi étranges que le métro, un énorme gratte-ciel ou votre Batcave... Mais Batmec ne sera pas seul dans ce jeu, car Robin vient le rejoindre dans son combat solitaire contre le Mal. Grâce à cela, vous pourrez vous battre à deux durant le jeu normal, ce qui ne va pas sans quelques désagréments lorsque, sans le faire exprès (mon œil !), vous frappez votre coéquipier. Ce jeu étant très long, vous mettrez beaucoup de temps à voir la fin. De longues heures de jeu en perspective... Un grand merci à Frédéric Fau (Figeac - 46) pour son aide, il gagne ainsi une figure "Karaté Power Rangers" offerte par BANDAI. Bonne chance, les "batboys" !

MK.



L'entraînement

Voici les coups spéciaux communs à tous les personnages :
Rouler : Droite, Droite + A
Projeter : Droite, Droite + B
Descendre d'une plate-forme : maintenir C, Bas, Bas

Les coups spéciaux de Batman

Voler : sautez vers l'avant ou l'arrière et appuyez sur Haut, Haut et maintenez la direction.

Batrang : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + A

Crochet multifonctions : Y (B + C sur une manette 3 boutons)

Globe sonique : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + C

Fumigène : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + B

Éclair : Droite + A, Droite + A

Coup de la cape : B, C, B, C

Cartouche de gaz : Droite, Droite, Gauche + B

Pâte glissante : Droite, Droite, Gauche + B

Bat Bola : Bas, Bas, Bas + B

Décharge électrique : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + C

Mur de force : Bas, Bas, Bas + B

Pâte collante : Droite, Droite, Gauche + C

Les coups spéciaux de Clown

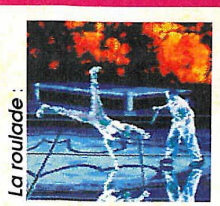
La roulade : Bas, Diagonale Bas/Avant, Avant + C

Le crachat collant : Avant, Diagonale Bas/Avant, Bas + C

Le mixeur : Bas, Diagonale Bas/Avant, Avant + A

Le jonglage : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + A

Le nez explosif : Gauche, Gauche, Droite + B



Les coups spéciaux de Robin

Voler : sautez vers l'avant ou l'arrière et appuyez sur Haut, Haut et maintenez la direction.

Batrang : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + A

Matraque extensible : Y (B + C sur une manette 3 boutons)

Bouclier de force : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + C

Fumigène : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + B

Dards tranquillisants : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + C

Appareil de réfraction : B, C, B, C

Arme explosive sonique : Droite, Droite, Gauche + A

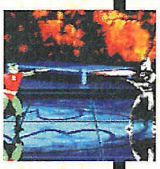
Pâte glissante : Droite, Droite, Gauche + B

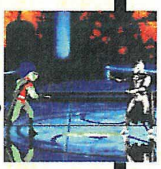
Bat Bola : Bas, Bas, Bas + B

Matraque électrique : Droite + A, Droite + A

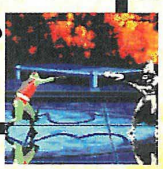
Rivets au poignets : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + A

Arme chauffante : Droite, Droite, Gauche + C


Arme chauffante


Pâte glissante

Fumigène


Batrang

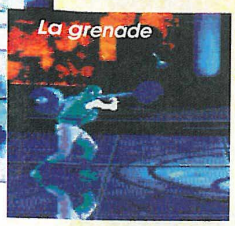
Les coups spéciaux de Thug 1

La chevauchée de tronçonneuse

Le tronçonnage : Droite, Droite + A

La chevauchée de tronçonneuse : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + B

La taupe : Bas + B, B, B


La grenade

La grenade : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + C

Le lance-flammes : Gauche, Droite + A

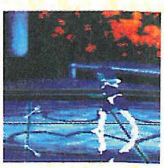
Bola : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + B

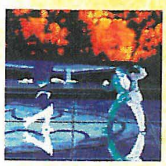
Téléportation : Bas + B, B, B

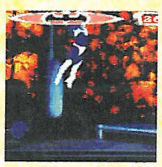
La toupie : Bas, Diagonale, Bas/Gauche, Gauche + C

Le bâton de dynamite : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + A

Bola

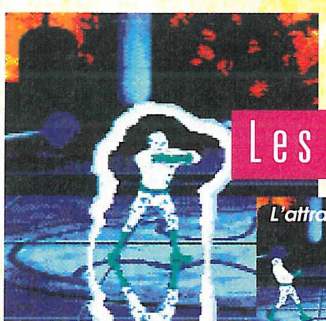

dynamite

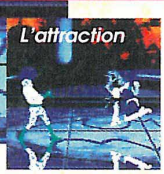

La toupie

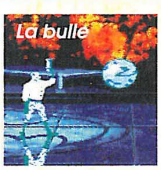

Téléportation

Les coups spéciaux de Spice

Les coups spéciaux de Riddler Thug


Le bouclier


L'attraction


La bulle

L'attraction : Droite, Droite + A

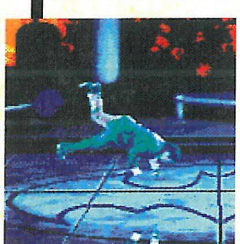
Le bouclier : Bas + A, A, A

La bulle : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + B

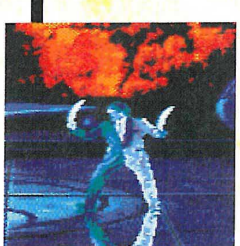
Le trou magique : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + C

Le jet d'acide vertical : Bas, Haut + B

Les coups spéciaux de Two-Face



Le summersault : uniquement à gauche de l'adversaire Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + A



Les couteaux (uniquement à droite de l'adversaire) : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + A

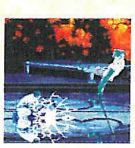
Les coups spéciaux de Inmate

La bombe anti-agressions : Bas, Diagonale Bas/Gauche, Gauche + B

La vague électrique : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + C

Le bâton : Bas, Diagonale Bas/Avant, Avant + A

Prise au corps à corps : Droite, Droite + C


La vague électrique

Le bâton

Les coups spéciaux de Thug 2

Lance-flammes vertical

La vague de flammes : Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas + A

Le lance-flammes : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + A

Les dards : Gauche, Droite + C

Les dards verticaux : Bas, Haut + A

Lance-flammes vertical : Bas +B, Bas +B, Bas + B

Coup de dard : Bas, Diagonale Bas/Droite, Droite + B

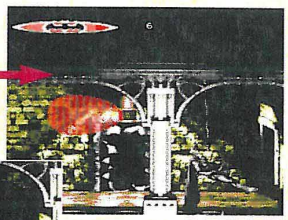
Les dards

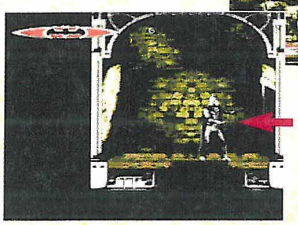
LES SECRETS DE MEGA FORCE

Batman Forever

NIVEAU 1

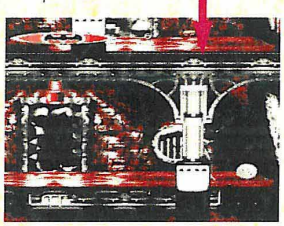
Avant de sortir de la première salle, lancer votre grappin vers le haut (Y + Haut) pour accéder à une salle secrète en hauteur.

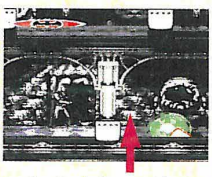




Tapez dans la porte située à droite de la salle secrète précédente. Vous accèderez à une partie de pont qui est un raccourci vers le 2ème bâtiment de l'asile. Vous pouvez détruire la porte de gauche pour revenir dans la pièce secrète de la première salle.

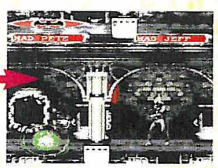
Tapez dans le mur du R.d.C. de la salle qui suit la première dans laquelle vous arrivez avec un coup de pied. Vous gagnerez ainsi une vie. Tapez avec un coup de pied dans le coffre au-dessus pour récupérer de la vie.



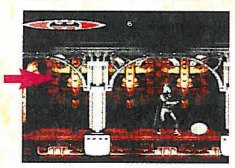


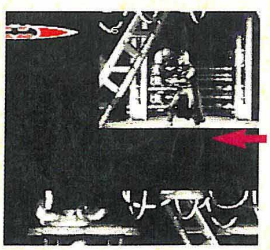
Au R.d.C. du 2ème immeuble de l'asile, jetez un globe sonique contre la grille qui se trouve entre les 2 portes de cellules, comme sur la photo.

Lancez un globe sonique contre la grille à gauche de la salle secrète que vous venez d'ouvrir. Dans la salle qui se trouve derrière, vous trouverez un interrupteur sur la position "ON". Lancez un globe sonique pour le mettre sur "OFF". Cet interrupteur arrête l'électricité dans la salle des chaises électriques.



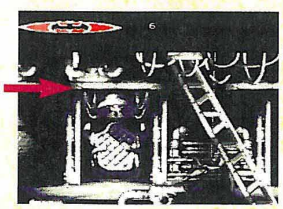
Dans la salle que vous venez d'ouvrir, tapez dans le mur du fond pour prendre une vie supplémentaire.



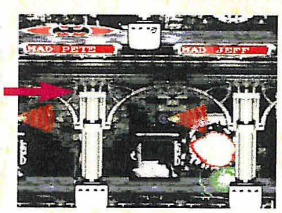


Allez sur la gauche de la plate-forme cachée pour ramasser de la vie. Ouvrez la porte à droite.

Dans la salle des chaises électriques, lancez votre grappin vers le plafond, au même endroit que sur la photo, pour atteindre une plate-forme cachée.



Ce passage est un raccourci vers la salle des chaises électriques. Si vous y retournez, vous y trouverez une vie.



NIVEAU 2

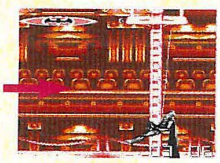
Dans la première salle, vous accèderez à un étage supérieur où se trouve un garde ligoté comme un saucisson. Donnez des coups de pied sautés dans les pots de fleurs pour récupérer de la vie. Lancez votre grappin sur les statues pour les détruire et prendre un peu de vie.

Après avoir franchi l'étage n°3, lancez votre grappin verticalement (Y + Haut ou B + C + Haut sur une manette 3 boutons) pour casser le toit de l'ascenseur ; grimpez et relancez votre grappin vers le haut pour faire descendre l'ascenseur au niveau secret.

NIVEAU 3

Lancez un globe sonique, au même endroit que sur la photo dans le premier niveau, pour faire apparaître un trou conduisant au premier passage secret.

Dans le 2ème stage, grimpez sur la plate-forme qui se trouve un peu plus sur la gauche de l'entrée du niveau, à l'aide de votre grappin comme sur la photo.



De cet endroit, sautez sur la plate-forme que l'on voit à gauche de la photo.

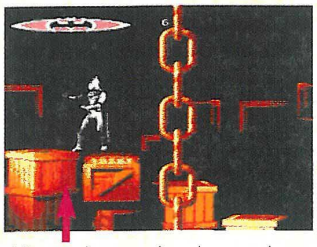
Descendez de cette plate-forme (maintenez C, Bas, Bas) pour atteindre un passage secret. Si vous retournez une nouvelle fois dans cette salle secrète, vous obtiendrez une vie.

Allez sur la gauche du 3ème stage et, une fois les 2 clowns expédiés, lancez votre grappin dans le trou du plafond par lequel ils vous sont tombés dessus, comme sur la photo.

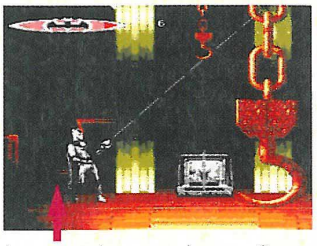
Depuis la plate-forme sur laquelle se tient Batman (voir la photo), volez jusqu'au bout à droite pour entrer dans un passage secret.

Lancez un globe sonique, au même endroit que sur la photo, pour faire apparaître un trou qui vous enverra dans un autre passage secret.

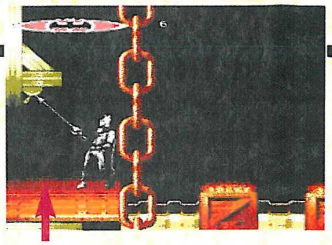
NIVEAU 4



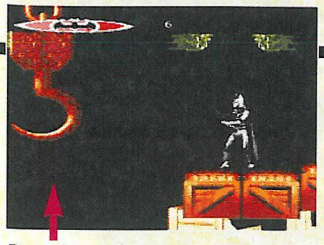
Allez sur la gauche du premier stage et montez sur la pile de caisses pour trouver un passage secret, comme sur la photo.



Lancer votre grappin au même endroit que sur la photo pour faire tomber une caisse qui ouvrira un passage dans le sol.

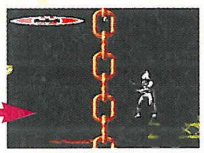


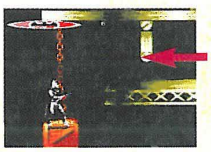
Lorsque vous verrez des leviers dans ce style (voir la photo), utilisez le grappin pour les activer, cela vous permettra de prendre des passages jusqu'alors impossibles.



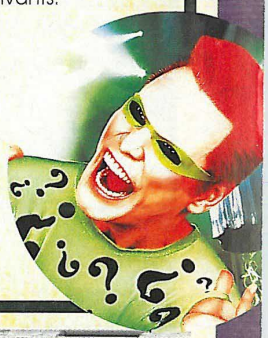
Dans le premier passage secret, allez tout au bout à droite et lancez votre grappin dans le plafond pour ouvrir un raccourci vers les stages suivants.

Dans le stage où vous a conduit le raccourci, allez sur la plate-forme qui se trouve juste au-dessus des 2 caisses, un peu plus à gauche de la sortie du passage secret. Placez-vous le plus possible au bord de cette plate-forme (comme sur la photo). Lancez votre grappin verticalement pour atteindre une plate-forme au-dessus.





Une fois que vous aurez tué tous les méchants-vilains-pas-bô du coin, allez sur la plate-forme verte de la photo pour découvrir des passages cachés. Pour atteindre cette plate-forme, il faut que vous alliez sur la plate-forme que je vous ai indiquée dans le texte précédent, et volez vers la droite.



NIVEAU 5

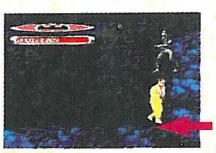
Il n'y a aucun passage secret dans ce niveau. Seule une grande habileté dans le maniement de son personnage est requise pour finir sans trop de difficultés ce niveau.

NIVEAU 6

Dans le stage qui suit celui dans lequel vous vous battiez sur le toit du métro, lancez le grappin dans les trous du plafond pour atteindre des passages secrets.

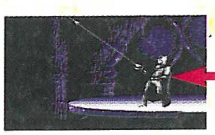
Dans le deuxième passage secret, lancez votre grappin vers le plafond pour trouvez un autre passage secret qui vous permettra de récupérer une vie et pas mal d'énergie.

NIVEAU 7



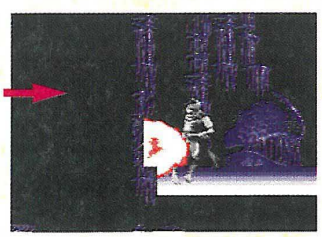
Dans la Batcave, dès votre arrivée dans ce niveau, sautez contre le mur de droite (comme sur la photo) pour y trouver un passage secret.

Sur la droite de la zone des consoles d'ordinateur piégées, descendez de la grille (maintenez C, Bas, Bas), comme sur la photo. Vous trouverez un passage secret.

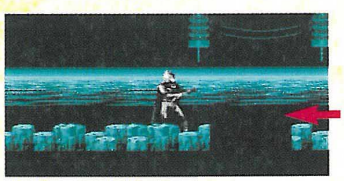


Dans le même passage secret, lancez votre grappin sur le mur de gauche, vous y creuserez un trou vous amenant à un passage secret.

Sur la gauche des consoles d'ordinateur piégées, donnez un coup de pied dans le mur pour ouvrir un passage secret.



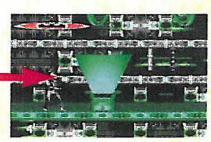
NIVEAU 8

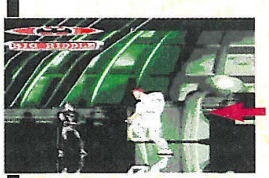


Pour ouvrir ce passage secret, il faut que vous balanciez un adversaire dans les cordes tendues entre les 2 piliers descendant du plafond (voir la photo) et qui se trouvent tout au bout à gauche du premier stage, grâce à un uppercut.

Vous ne combattrez pas le "Riddler" tout de suite, mais 2 hologrammes avant tout. Vous les battrez très facilement en vous collant contre le bord gauche de l'écran et en balançant des Batrangs à la pelle.

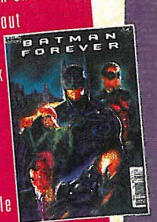
Dans ce stage, vous devrez allumer toutes les bornes vertes (voir photo) pour allez combattre le "Riddler". Commencez par allumer les bornes par la gauche pour passer ce stage .





Une fois que vous aurez battu "Two-Faces", vous serez confronté au "Big Riddler". Le plus sûr est de le taper avec des coups de pied droits au sol (Bas + Z ou C sur une manette 3 boutons) lorsqu'il marche vers vous ; de cette façon, vous l'immobiliserez, puis placez-lui un uppercut avant qu'il se reveille. S'il vous saute dessus, donnez-lui un uppercut. Une fois que vous l'aurez battu, il redeviendra le "Riddler" normal.

Retrouvez l'adaptation BD du film (lui-même inspiré de la BD, "Ké n'en a n'à fout', c'est pour ramasser tout l'pognon" !), sortie en même temps que le film aux éditions Semic. Pour les vrais fans du héros de DC Comics, retrouvez ses aventures dès le mois prochain dans une nouvelle série éditée par Semic.



LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE

Comme tous les habitués de Megaforce, vous n'êtes pas sans savoir que ces quelques pages sont là et uniquement là pour vous venir en aide sur vos jeux préférés. Lorsque vous vous retrouvez bloqués pendant des heures entières sur un passage précis, il suffit juste de nous renvoyer le petit coupon avec votre question. Et à ce moment-là, une fois que celui-ci sera publié, tous vos copains lecteurs de la France entière et plus s'empresseront de vous répondre pour vous venir en aide. C'est ça, la solidarité chez les "Segamaniaques" !!! De plus, à partir du mois prochain, pour vous motiver un peu et vous récompenser de l'effort fourni, toutes les réponses publiées seront primées. C'est pas cool, ça ?!

LES QUESTIONS

N°45001 - ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX

En Inde, je me retrouve dans une pièce où j'ai fait apparaître un bloc en actionnant un levier. Le problème, c'est que je n'arrive pas à monter dessus. Comment fait-on ? Existe-t-il un Select Round ?
Ilan DRUET (95)

N°45002 - AX-BATTLER

Au secours ! J'ai réussi à avoir la bombe et le cristal, j'ai été au village de Firewood et de la tortue. Où dois-je aller ?
Thomas LEDOUX (54)

N°45003 - BATMAN RETURNS

Lorsque j'arrive au boss du dernier monde (c'est Pingouin dans son canard), j'arrive à le tuer. Ensuite je monte, et Pingouin est encore là et me lance des boules de feu et de glace. Je le tue et, une fois qu'il a perdu toute son énergie, il continue à m'envoyer ses boules. Que dois-je faire à ce moment-là ?
Clément BADIN (92)

N°45004 - FANTASTIC DIZZY

1) À quoi sert la machine que l'on actionne avec la clé plate ?
2) Comment prendre la clé en forme de tête de mort ?
3) À quoi sert le vieux parapluie protecteur ?
4) Où se trouve le château des Trolls ?
5) À quoi sert la vache pygmée ?
6) À quoi sert le coffre vide ?
7) À quoi sert la pelle ?
8) À quoi sert le levier ?
9) Comment réveiller Dozy ?
Jérôme NOTH (67)

N°45005 - LANDSTALKER

Je suis bloqué dans le labyrinthe vert. J'ai obtenu le sifflet. J'arrive à aller dans la tour à côté du marais. Je suis dans le bon chemin mais, après m'être téléporté, il n'y a pas de liane pour me permettre d'atteindre la pierre solaire. Que dois-je faire ? Y-a-t-il une autre solution ? Par pitié, aidez-moi ! Merci d'avance.
Julien CHABERT (05)

N°45006 - MR NUTZ

Je n'arrive pas à tuer le yéti . À chaque fois qu'il souffle, le vent me fait tomber dans le trou. Comment faire ? Merci d'avance et salut !
Brice LAFON (60)

N°45007 - NHL 95

Étant donné le nombre important de matches dans le championnat de la NHL, j'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour sauvegarder en cours de championnat. Merci d'avance.
Arnaud PASTIER (69)

N°45008 - PHANTASY STAR 4

Après avoir obtenu le dernier véhicule (celui qui vole), on peut accéder à un donjon rouge où, dès l'entrée, une barrière laser vous empêche de passer. Je n'arrive pas à faire céder cette barrière. Comment faire ? J'ai tout essayé. Aidez-moi où je vais péter un plomb. Un grand merci d'avance.
Guillaume DELATTRE (62)

N°45009 - RINGS OF POWER

Je n'arrive pas à trouver l'anneau de la réflexion, le premier anneau des sorciers. Pouvez-vous me donner son emplacement ? J'ai toutes les clés et tous les autres anneaux. Merci d'avance.
Jean-Pierre HOURDEAU (Belgique)

Formulaire "EN DÉTRESSE" (à découper et/ou recopier)

Le présent bulletin est destiné à vous aider à formuler facilement et précisément vos Questions/Réponses à notre rubrique "En Détresse" (demande d'aides, précisions, explications, etc.), tout en nous permettant de les exploiter plus rapidement. Merci de le remplir lisiblement et de le renvoyer à "En Détresse", MEGA FORCE, 6 Blvd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex.

NOM DU JEU : .....

CONSOLE : .....

Cochez votre rubrique :

☐ **QUESTION**

☐ **RÉPONSE au N°** .....

.....

.....

.....

.....

.....

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

AGE : ..... **ADRESSE :** .....

C.P. : ..... **VILLE :** .....

LES RÉPONSES

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE

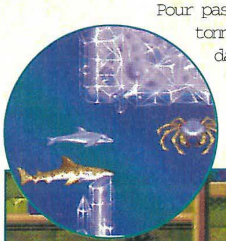
MD FANTASTIC DIZZY

À quel endroit gratte-t-on l'allumette pour dégeler Denzi car je la possède sèche. Merci d'avance. Répondez-moi vite, je crise.
Mauricette AUBERTIN (88)

C'est simple, il te suffit d'avoir la botte de paille et de l'allumer sur la chaise à côté de Denzil. Il te donnera des palmes.
Samuel CESARINE (94)

MCD ECCO THE DOLPHIN

Je suis bloqué au monde Deep Gate. Serait-il possible d'avoir soit le code, soit la solution pour passer au monde suivant. Je vous remercie d'avance.
Patrice MELLINAS (30)



Pour passer le stage "Deep Gate", il faut passer le tonneau sur le coquillage, puis tirer plusieurs fois dans le coquillage avec le sonar pour que le tonneau soit plus lourd, et tu pourras t'en servir pour remonter le courant.

DAVID PIANTINO (02)

MD SOLEIL

Je suis bloqué au palais des camélias. Comment faut-il faire pour ouvrir la porte où se trouve le coffre et la porte du deuxième étage ? Faut-il l'aide de l'autruche ? Si oui, où se trouve-t-elle ? Merci d'avance.
Patrice VIEILLOT (76)

Il faut à tout prix avoir Tatou pour le lancer sur les boutons. Et au troisième étage à gauche, il y a un mur à travers lequel tu pourras passer.

LAURENT BARBOT (10)

SAT BUG

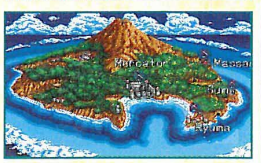
Au septième niveau, soit "Slot Scène 1", au bout de cinq minutes, je tombe sur une série de bulles impossibles à passer. Pouvez-vous m'aider ? En vous remerciant d'avance.
Thomas VIGUIER.

Pour ce super jeu qu'est Bug, il est assez simple de passer les bulles au niveau "Slot Scène 1". Il suffit d'appuyer sur la diagonale haut-droite et, quand la bulle dans laquelle tu es commence à descendre, saute et continue ainsi de suite jusqu'à la fin. Je te souhaite bonne chance pour ce super jeu de plates-formes.

MAXIME MAZZEI (09)

MD LANDSTALKER

Après avoir obtenu la "griffe de Gola", je suis bloqué.
1) Que faire ?
2) Où se trouvent les "bottes à crampons" ?
3) Comment les obtient-on ?
Aidez-moi ! Par pitié… Merci d'avance.
Mikael LARTIGAU (47)

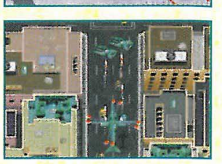


Ton problème est tout à fait simple, mais pour t'expliquer la solution, ça va être une autre paire de manches. Malgré tout, sache que tu ne peux pas continuer ton chemin après les griffes de Gola tant que tu n'as pas récupéré les bottes à crampons pour marcher sur la glace. Grâce aux plans ci-contre, tu vas, je l'espère, pouvoir retrouver ces fameuses bottes. Toujours est-il qu'il va falloir que tu ne te perdes pas pour arriver jusqu'à l'une des salles exposées. Il faut bien que tu comprennes qu'on ne peut pas tout te montrer en si peu de place. Par contre, si tu es de nouveau bloqué dans ce labyrinthe final de malheur, n'hésite surtout pas à nous envoyer tes questions. Sache également, et vous aussi d'ailleurs, lecteurs adorés, qu'il faudrait penser à répondre aux questions des copains. Parce qu'en ce moment, on demande beaucoup, mais on n'offre rien aux amis segamaniaques. Alors du nerf, et remuez-vous un peu !!!

LA RÉDAC'.

MD URBAN STRIKE

Je n'arrive pas à récupérer le copilote Mark DOUGLAS (MIA). Que faut-il faire ? Merci d'avance.
Claude WILLEMME (Belgique)



Salut Claude ! Pour trouver Mark DOUGLAS (MIA), dans Hawaï, va sur la grande plage, dirige-toi vers l'ouest en restant sur la plage. Tu verras un hélico en feu, récupère le copilote et si tu veux des bonus, détruis toutes les baraques et l'hélico.

SYLVAIN MORGANT (93)

Il faut aller en haut à gauche, tirer sur les ennemis, puis détruire la cabane. Un homme en bleu en sortira : c'est Mark DOUGLAS.

CEDRICK LE PRIELLEC (56)

Light Crusader

MEGA DRIVE

TON FRERE AU MOYEN-AGE !

Vous incarnez David, un jeune et valeureux chevalier en quête d'aventures. Étant donné que vous venez de terrasser tous les monstres qui existait dans la contrée voisine, vous vous êtes dit que vous aviez mérité un bon repos au château du Roi. Cela vous donnera en plus l'occasion de courtiser la Princesse. Que nenni ! Les villageois disparaissent sans raison : alors vous vous sentez dans l'obligation d'élucider cette énigme. Et là, vous allez être gâté : 6 niveaux truffés de chausse-trappes et de monstres à affronter, mais aussi un bon nombre d'objets à récupérer (mais à quoi sert la LOUCHE ?, je n'ai pas trouvé...). Vous avez compris, voici la soluce que vous attendiez, même si certains objets restent pour l'instant introuvables (il existe 8 armures et 8 gants). Malgré tous nos efforts, il nous en manque 2 de chaque ; alors avis aux amateurs... Enfin, un grand merci à Francis (pour les coups dans les tibias et les salles tordues), à Juju (pour les "Ta Mère") et à Martial (pour les passages secrets). Bon jeu !
LOGAN

Les principaux sorts

— Défensifs :
Heal / eau : redonne 10 points de vie.
Cure / eau + feu : guérison des maladies.
Turn Undead / eau + terre + air : détruit n'importe quel mort-vivant (Zombie + spectre + squelette), effet similaire obtenu grâce à l'épée SACRÉE (voir B6 salle 3).

— Offensifs :
Fire Wind / air + feu : boule de feu.
Meteor / feu + terre : boule de terre qui rebondit.
Needlcrck / air + feu + terre : lasers.

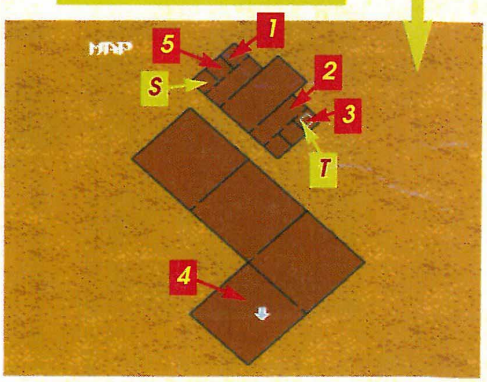
légendes générales

F = Fontaine
P = Prisonnier
S = Sauvegarde
T = Téléporteur
→ Passage secret
▬ porte fermée

CODES ACTION REPLAY

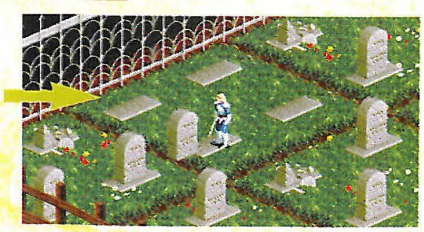
FFF13 100FF	Magie du feu infinie
FFF13 200FF	Magie de la terre infinie
FFF13 300FF	Magie de l'eau infinie
FFF13 000FF	Magie du vent infinie
FFF13 400FF	Pour avoir toutes les épées
FFF13 500FF	Pour avoir toutes les armures
FFF13 600FF	Pour avoir tous les gants

LE CHATEAU

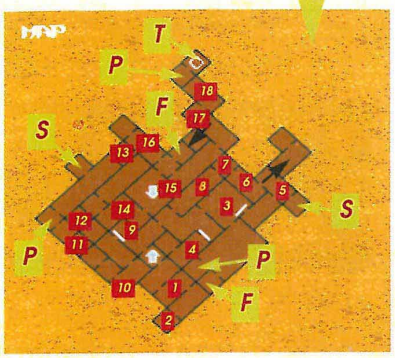


1) Sur cette armoire, vous découvrirez une POTION ROUGE.
2) Dans ce coffre, il y a un PENDENTIF, qui vous servira d'option "Continue".
3) Téléporteur : vous ne pouvez atteindre un étage que si vous avez trouvé le téléporteur qui y mène. Logique, car il est de notoriété commune que l'on ne peut se téléporter dans un endroit inconnu, même au Moyen-Age (sinon, c'est un portail dimensionnel).

4) Poussez la tombe vers la gauche et vous pourrez atteindre les catacombes du château.
5) La Princesse vous attendra ici, pour vous faire la lecture de la TABLETTE quand vous en aurez besoin (niveau B3).



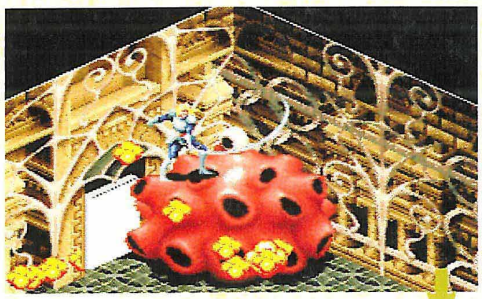
NIVEAU B1



1) Poussez le bloc-diamant contre la porte et donnez-lui des coups d'épée pour que son rayon laser heurte la porte ; celle-ci s'ouvrira alors.
2) Détruisez les blocs de glace et vous pourrez obtenir la CLÉ 1.
3) Sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le coffre qui contient une unité de VIE supplémentaire, portant ainsi votre total à 110.

4) Tout d'abord, pour entrer dans cette salle, il faut posséder la CLÉ 1. Ensuite, poussez le cube gris sur la dalle orange et la grille s'ouvrira, vous permettant d'aller actionner un interrupteur qui permet l'ouverture de la porte de la salle 3.

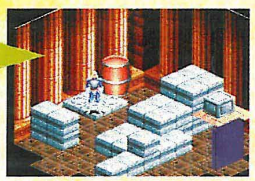
5) Tapez dans les 4 lampadaires pour les allumer et vous ferez apparaître un passage secret, vous menant à un coffre contenant un PENDENTIF, ainsi qu'à un chat noir qui se propose de racheter les objets qui vous encombrent.



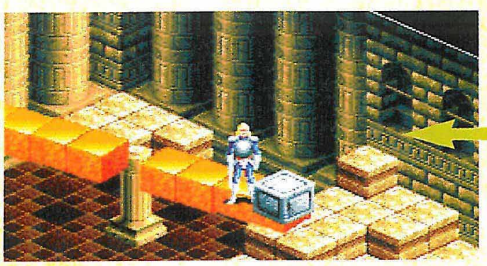
6) Vous voici face à votre 1er Boss : pour le détruire, crevez-lui l'œil qui apparaît spasmodiquement, tout en évitant ses boules de feu et autres tentacules.
7) Dans ces coffres, vous trouverez la CLÉ 2, ainsi qu'une unité de VIE supplémentaire.
8) Et une POTION ROUGE, une !
9) La porte en haut à gauche ne s'ouvre

10) Concentrez vos efforts sur le Magicien. Une fois celui-ci défait, les squelettes s'évanouiront.
11) Poussez le baril de poudre contre la porte, et tapez dessus pour le faire exploser. Ne restez pas à côté à cause de la déflagration.

12) Poussez le baril sur la plate-forme à gauche puis poussez le cube sur la dalle orange. Faites en sorte de pousser le baril au bord de la plate-forme pour l'amener plus haut sur le muret, et vous pourrez le faire tomber près de la porte. Après l'explosion, vous pénètrerez dans une salle où vous devrez actionner la manette si vous voulez passer la 2e porte de la cellule de la fille engluée.



13) Poussez le cube du haut comme sur la photo et placez la bombe dessus. Poussez la bombe et elle atterrira sur le cube de gauche. Poussez celui-ci vers la droite et la bombe contre la porte. Il ne vous reste plus qu'à vous protéger de l'explosion.

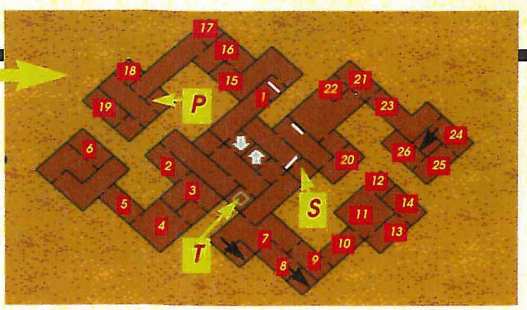


14) Poussez l'hélice afin de faire glisser le cube dessus. Ensuite, faites tourner l'hélice pour pousser le cube sur la dalle orange.
15) Cet endroit est pour l'instant scellé. Vous y reviendrez quand vous aurez le TALISMAN et vous pourrez ainsi accéder au niveau B2.
16) Poussez le 1er baril jusqu'à ce qu'il bute contre le muret, ensuite à gauche, puis en haut, afin qu'il soit sous le 3e baril. Il ne vous reste plus qu'à emmener le 3e baril contre la porte en vous servant du 1er baril comme plate-forme. Dans la petite salle suivante, vous découvrirez la RAPIERE, votre 2e épée et un interrupteur qui ouvre la porte près de la 2e Fontaine.
17) Éteignez les 4 lampadaires et vous ferez apparaître un autre passage secret, dans lequel vous gagnerez une POTION ROUGE et 700 Pièces d'Or.

18) Vous voilà face au Boss de fin de niveau : placez-vous sur l'une des plates-formes et sautez-lui dessus. Évitez de vous placer trop face à lui, car il a l'haleine assez chargée et ses flammes sont destructrices. Après votre combat, libérez le prisonnier pendu, en vous servant du coffre (qui contient une unité de vie en plus) afin d'atteindre la colonne la plus haute et ainsi trancher la corde. Empruntez maintenant le téléporteur à côté, pour rendre visite au Roi. Celui-ci vous remettra le TALISMAN, vous permettant de lever le sort qui bloque l'escalier de la salle 15 en B1.

NIVEAU B2

1) Ramassez le FRAGMENT 1. En réunissant les 5 fragments, vous pourrez résoudre l'énigme de la salle 6.
2) Récupérez la CLÉ D'OR en discutant avec le sorcier. Cette clé vous permet d'ouvrir toutes les portes de ce niveau.
3) Tapez sur l'interrupteur de droite pour faire descendre la plate-forme. Grimpez sur cette dernière et actionnez l'interrupteur qui ouvrira la porte.

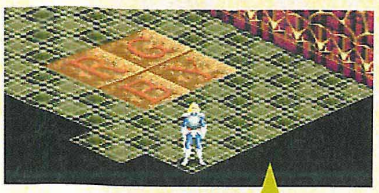


LES SECRETS DE MEGA FORCE

Light Crusader

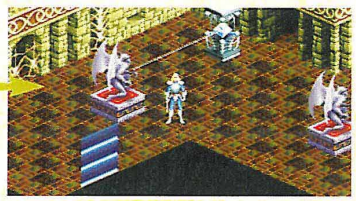
NIVEAU B2 suite

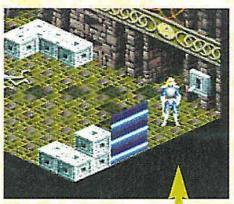
4) Boss : l'Arbre
Tapez tout le temps dans l'un de ces bras et évitez ses boules de feu. Vous en viendrez rapidement à bout. Une fois l'homme libéré, il vous révèlera un important secret : "N.E.W.S.", lettres qui correspondent aux 4 points cardinaux en anglais (tiens, je croyais le jeu entièrement traduit, quoique, cela sonne mieux que "N.E.O.S.")
5) Pour que la porte s'ouvre, battez les 4 sorciers : vous obtiendrez aussi une unité de vie supplémentaire



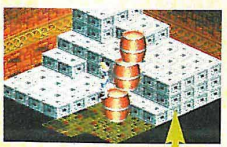
6) ORBE VERTE :
Vous ne pourrez récupérer cette orbe que si vous trouvez la solution de l'énigme qui consiste à marcher sur les dalles avec des lettres et cela dans un ordre bien précis. Pour vous aider, récupérez les 5 Fragments. Sinon, pour les faibles d'esprits, ou bien ceux qui ne les ont pas récupérés, marchez sur R - Y - G - B.

7) Poussez le bloc diamant vers le bas puis vers la gauche, afin que son rayon heurte la statue la plus à gauche : vous découvrirez une salle secrète où vous obtiendrez une POTION VERTE (d'une valeur de 3.000 pièces d'or) et qui permet de monter toutes vos magies à 99.

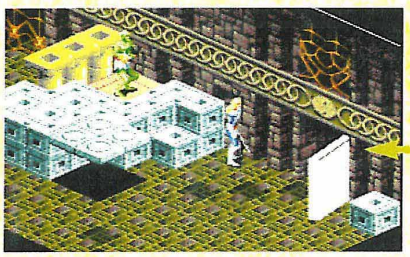




8) FRAGMENT 2 :
Tapez sur les 2 piles de blocs du bout à droite pour révéler un interrupteur qui, une fois actionné, vous permettra d'accéder à une salle secrète et ainsi de découvrir le SEXTANT. Si vous l'utilisez, celui-ci vous "warpera" au téléporteur le plus proche.



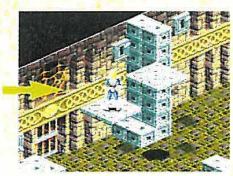
12) Pour obtenir le FRAGMENT 3, poussez les 3 barils contre le rebord du mur, décalez légèrement chaque baril sans les faire tomber. Grâce à cet escalier improvisé, vous pourrez sauter tout en haut. Si jamais vous faites tomber un baril, ressortez de la pièce et revenez immédiatement après.
13) FRAGMENT 4



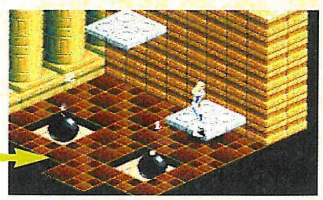
9) Pour ouvrir la grille, 2 étapes :
1 - attirez un goblin sur la dalle grise et actionnez l'interrupteur. Le gobelin va alors se retrouver sur la plate-forme.
2 - faites en sorte que le gobelin se dirige sur la dalle orange (vous pouvez le pousser en lui donnant des coups d'épée). Une fois celui-ci installé dessus, la porte s'ouvrira.
10) Il va falloir déplacer le baril contre la porte : placez-vous derrière lui et poussez-le sur la première plate-forme, puis sur la seconde, et enfin contre la porte. Attention à ne pas le faire tomber sur les piques, sinon gare à l'explosion prématurée...
11) Servez-vous des lampadaires pour déplacer la plate-forme en hauteur, afin qu'elle vienne percuter le coffre et ainsi le faire tomber. À l'intérieur, vous obtiendrez une unité de VIE supplémentaire.

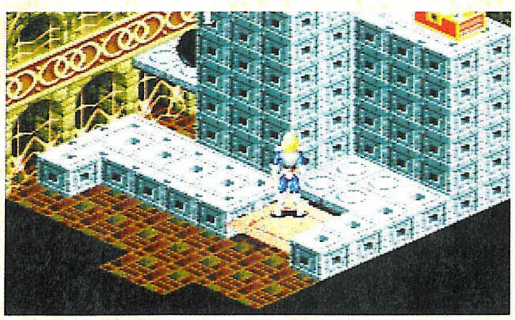
14) ORBE BLEUE :
Vous vous souvenez du prisonnier qui vous avait dit "N.E.W.S"... Alors mettez en pratique vos connaissances en géographie : poussez le tourniquet d'abord sur le "N", puis sur le "E" (à droite), sur le "W" et enfin sur le "S", en marquant un léger temps d'arrêt entre chaque lettre.
15) Utilisez le sortilège "Turn Undead" pour battre plus facilement les squelettes.

16) Commencez par détruire la bestiole en bas, puis poussez doucement le bloc-laser sur la dalle grise. Actionnez l'interrupteur à gauche de la grille pour faire monter la dalle, puis placez-vous sur la dalle à droite de la grille. Le laser va alors actionner l'interrupteur de gauche, vous permettant ainsi d'atteindre celui du centre qui ouvrira la grille.



17) Placez la bombe sur la dalle orange de droite, afin de faire descendre la dalle grise. Poussez alors l'autre bombe sur la dalle orange de gauche. Enclenchez le détonateur de la bombe de droite et tout de suite, celui de celle de gauche. Placez-vous rapidement sur la dalle grise. Quand la 1ère bombe va exploser, la dalle grise va remonter, vous permettant de sauter sur la dalle grise de gauche et ainsi accéder au coffre qui contient les GANTELETS.





18) Poussez la bombe sur la dalle grise sous l'interrupteur, mais le plus en bas possible. Tapez dessus pour l'amorcer et positionnez-vous sur la dalle orange. Surveillez le compte à rebours : quand le "1" aura disparu, attendez un court instant avant de sauter sur la plate-forme à droite, vous permettant ainsi d'aller ouvrir le coffre qui contient la MUSIQUE.

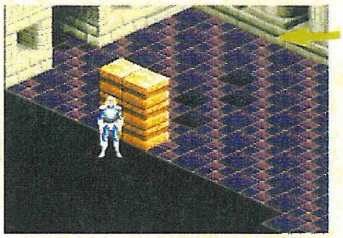
19) ORBE JAUNE :
Rappelez-vous de l'indice que l'on vous donne avant de pénétrer dans cette salle : "Aucune étoile autorisée". Il va falloir alors aligner face à l'orbe les statues de la Terre et du Soleil pour obtenir l'ORBE JAUNE.
20) Précipitez-vous sur l'horloge et donnez-lui un coup d'épée : le temps va alors s'arrêter, vous permettant ainsi de pousser tranquillement la bombe le long de la porte. Tapez de nouveau l'horloge pour rétablir le compte à rebours.

NIVEAU B2 suite

21) On commence à s'arracher les cheveux ! Cette salle n'est pas particulièrement difficile, mais tout se joue au centimètre près : décalez le bloc gris du haut légèrement sur la droite, puis poussez les deux blocs gris vers la droite. Vous pourrez en bouger un contre le bloc diamant. Déplacez le bloc diamant sur le bloc gris et amenez-les le long du mur de droite. La plate-forme mouvante va pousser le bloc diamant sur la dalle. Actionnez alors l'interrupteur pour que cette dernière se stabilise en hauteur. Servez-vous de la plate-forme mouvante pour accéder au bloc diamant, puis placez-vous derrière lui et poussez-le sur la plate-forme mouvante. Faites-le tomber derrière le muret et donnez des coups d'épée dessus afin de diriger le rayon sur la porte, qui s'ouvrira alors comme par enchantement. Ouf !

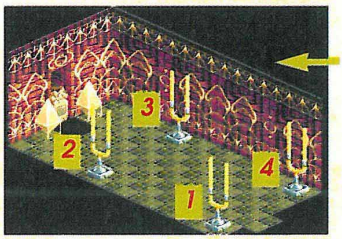
22) Dans cette pièce, vous obtenez le FRAGMENT 5, mais aussi l'épée TONNERRE.

23) Poussez le baril de poudre sur la dalle grise et allez actionner l'interrupteur. Attendez que la plate-forme mouvante se positionne à côté de la dalle pour pousser le baril dessus. Il ne vous reste plus qu'à le pousser sur le piédestal de droite et ensuite devant la porte. Vous pouvez aussi pousser doucement l'autre baril jusqu'à la porte, mais attention aux flammes.



24) Libérez le prisonnier en tapant contre sa cage. Explosez les 2 piles de blocs à gauche, pour découvrir un nouveau passage secret et obtenir en prime un PENDENTIF.

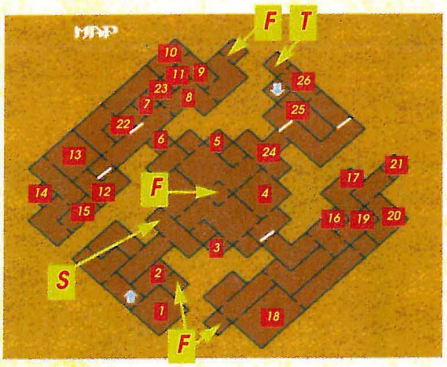
25) Les 3 mages vous bloquent l'accès à la dernière ORBE: pas de pitié, éradiquez-les !



26) ORBE ROUGE :
Pour résoudre l'énigme, il vaut mieux avoir la MUSIQUE. Il suffit de reproduire les sons qu'elle donne en tapant sur les diapasons correspondants. Pour les sourds, tapez-les dans cet ordre : 1 - 2 - 4 - 3 - 2 - 4 - 1. Vous obtenez enfin la dernière orbe, la rouge. Bloodroke, le sorcier maître du cercle, va alors apparaître : vous n'avez été qu'un pion entre ses mains et vous avez récupéré les orbes pour son compte. En guise de remerciements, il vous envoie combattre l'infâme Ramiah. En route pour le niveau B3.

NIVEAU B3

Pour passer les grilles fermées, il faut obtenir le COSTUME de gobelin en 11.



1) Ça commence fort : la 1ère pièce du niveau est celle de Ramiah, le Boss. Pour le battre, évitez ses boules de feu et ses plaques-boucliers, et tapez dessus ou utilisez votre magie ("Needlcrck" ou "Fire Wind").

2) Voici encore une occasion d'augmenter votre énergie d'une unité de VIE supplémentaire.

3) Ce gobelin vous propose de vous racheter certains de vos objets.

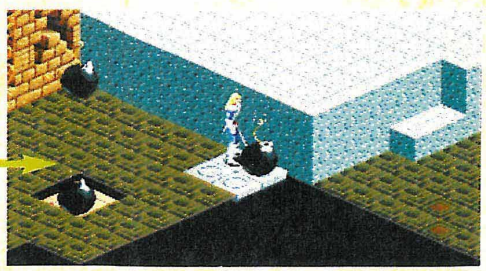
4) Le million, le million !!
Cette salle est idéale pour vous faire un max' de pognon. Le principe est très simple : venez déguisé en gobelin et le soldat vous proposera alors de combattre sur le ring jaune contre 3 autres gobelins. Il faudra soit les tuer, soit les pousser hors du ring pour gagner et remporter 180 Pièces d'Or. Pour les battre, soyez perfide (ce ne sont que des gobelins après tout !) : n'attendez pas que le "match" commence réellement, mais profitez du court instant d'avant-match pour pousser vos adversaires en dehors du ring. Ressortez de la pièce, renouvelez l'opération plusieurs fois et vous pourrez faire quelques emplettes dans les différentes boutiques du village.

5) Échangez vos POISSONS contre des STEAKS dans le filet et de premier choix.

6) Simon Cussonet :
Vous ne connaissez peut-être pas les règles du jeu Simon : il suffit de reproduire les sons et les couleurs dans le même ordre que celui donné par l'ordinateur. Dès que les 4 se sont allumés (cela signifie que c'est à vous de jouer), tapez sur le "pot de fleurs géant qui clignote". Reproduisez 4 sons comme l'ordinateur et la grille s'ouvrira.

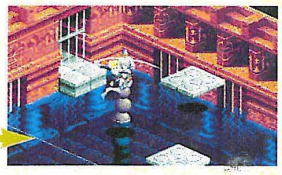
7) Quand vous aurez le ROBINET, vous pourrez le placer dans l'interstice prévu à cet effet, afin d'inonder la salle précédente et ainsi accéder au passage en hauteur. Pour vider la "piscine", réutilisez le ROBINET.

8) Les 3 bombes et l'horloge :
En entrant dans la pièce, vous voyez 3 bombes amorcées (respectivement 3 sec., 6 sec. et 10 sec.). Précipitez-vous sur l'horloge, afin d'arrêter le temps et ainsi vous laisser le temps de disposer les bombes au bon endroit : placez la bombe de 3 sec. sur la dalle orange et celle de 10 sec. le long du mur, prête à être poussée sur la dalle grise quand celle-ci descendra. Quant à la bombe 6 sec., elle ne sert à rien, si ce n'est de vous gêner, alors placez-la dans un coin, loin de l'horloge et oubliez-la. Retapez l'horloge, poussez la bombe 10 sec. sur la dalle grise et attendez sur celle-ci que la bombe 3 sec. explose. La dalle grise va alors remonter, vous permettant de déplacer la bombe 10 sec. jusqu'au côté de la grille (vous avez à peu près 7 secondes avant qu'elle n'explose).

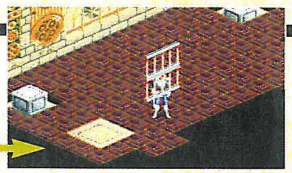


Light Crusader

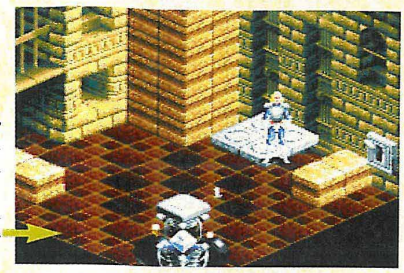
NIVEAU B3 suite



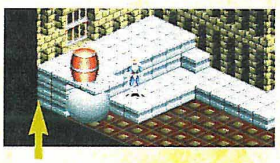
9) Boss : Priviligiez l'attaque en piqué : saut et coup d'épée. Pour les frileux, qui trouvent l'eau trop froide, restez sur la plate-forme du départ et utilisez votre magie ("Fire Wind" ou "Needlcrck").



10) Placez chaque cube sur une dalle orange et marchez sur la dalle restante pour ouvrir la grille.



11) Le COSTUME : Voici la méthode pour atteindre le coffre : poussez le bloc-diamant dans le coin bas/gauche. Placez une bombe de chaque côté du bloc-diamant et amorcez-les. Grimpez sur la dalle grise et attendez : l'explosion des bombes va orienter le laser du bloc diamant sur les interrupteurs. Maintenant que vous avez récupéré le COSTUME de gobelin, vous pouvez vous infiltrer parmi eux. Les grilles, qui restaient fermées, vont maintenant s'ouvrir (il suffit de parler aux gardes gobelins en étant déguisé) et vous pourrez même gagner un max' de pognon (cf. salle 4).



12) La prise de tête : Cette pièce est vraiment tordue, je vais donc vous indiquer le moyen le plus simple pour ouvrir la grille (Francis a bien trouvé une utilisation pour le cube, mais il faut vraiment jouer au millimètre près) : poussez tout d'abord la grosse boule vers la gauche, puis vers le bas. Poussez ensuite le baril de poudre sur la plate-forme grise. Placez-vous sur le rebord gris à côté de la dalle orange et poussez la grosse boule en direction de la plate-forme grise. Sautez immédiatement sur la dalle orange, afin que la grosse boule se positionne sous la plate-forme grise. Il ne vous reste plus qu'à faire exploser le baril près de la grille pour que celle-ci s'ouvre.

13) Dans cette pièce, les lampadaires permettent d'orienter le sens du vent : votre mission, si vous l'acceptez, est d'amener la boule grise sur la dalle orange. En premier, il va falloir isoler la grosse boule du haut dans le coin à droite (poussez-la tout en haut, placez-vous à gauche, laissez-la redescendre un petit peu et poussez-la sur la droite). Maintenant, tapez sur les lampadaires dans cet ordre : 1 - 2 - 1 - 2 - 3 - 2 - 3 - 4 - 1.

14) POTION ROUGE

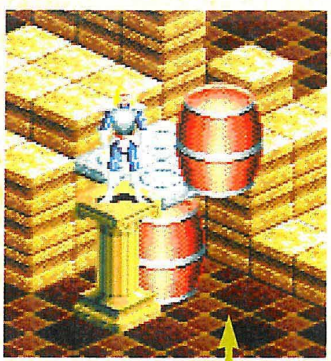
15) Quand vous ouvrirez le coffre, vous obtiendrez l'épée ÉCLAIR, mais vous activerez aussi le mode "combat" des armures. Préférez une attaque magique à une attaque frontale plus risquée.

16) Revenez avec le ROBINET et vous pourrez inonder la salle précédente et ainsi accéder au passage en hauteur. Pour vider l'eau, il suffira d'utiliser le ROBINET à nouveau.

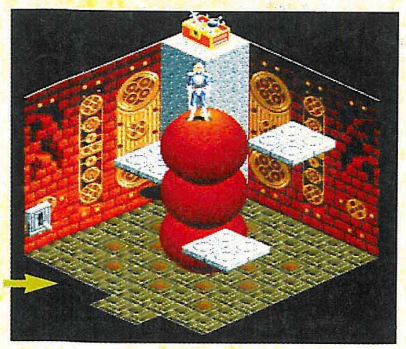
17) Récupérez les gants de PUISSANCE dans le coffre caché derrière les cubes.

18) Boss Araignée : Pour la battre, positionnez-vous face à elle et faites des attaques en piqué, ou bien utilisez la magie "Thunder". Deux salles après, vous obtiendrez le ROBINET en récompense.

19) Placez le baril sur la dalle orange, enclenchez le compte à rebours et placez-vous sur la plate-forme grise. Après l'explosion, vous pourrez activer l'interrupteur.



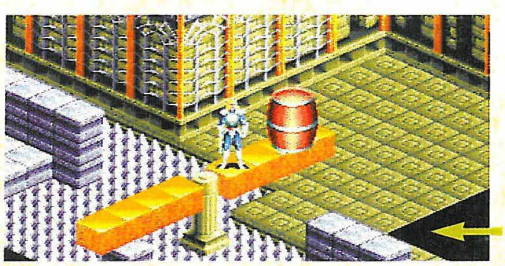
20) Poussez le baril de poudre sous la plate-forme grise, sans l'amorcer, ceci afin d'éviter qu'elle descende quand vous pousserez le second baril dessus. Ensuite, il ne vous reste qu'à emmener ce dernier devant la grille et à l'amorcer.



21) Pour obtenir la CLÉ 3, il va falloir être rapide : commencez par actionner l'interrupteur, une première boule va alors tomber du plafond. Sautez immédiatement sur la plate-forme 1 et aidez-vous de la boule pour accéder à la plate-forme 2. Quand la 2e boule va tomber, sautez dessus pour atteindre la plate-forme 3. De là, bondissez sur la 3e boule qui vient de tomber et vous pourrez alors atteindre le coffre.

22) Utilisez la CLÉ 3 pour entrer. À l'intérieur, vous y découvrirez la TABLETTE. Amenez-la à la Princesse dans le Château pour qu'elle vous traduise les inscriptions qu'elle porte. Retournez au niveau B2 pour prendre le téléporteur.

23) Simon-bis : c'est le même principe que la salle 6, sauf qu'il faudra reproduire 11 sons de suite pour obtenir l'armure de MAILLES.



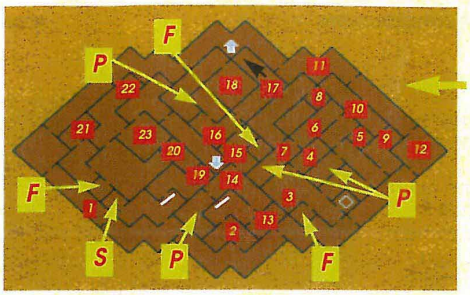
24) Poussez le baril sur le tourniquet, puis poussez-le contre la porte sans le faire tomber sur les piques.

25) Super, un garde-manger ! Pour y rentrer, parlez au garde en étant déguisé en gobelin. Vous y trouverez une unité de VIE supplémentaire, ainsi qu'un étrange tonneau...

26) Pour ouvrir la porte, marchez sur les lettres G-A-R-R-I-O-T-T, du nom du Roi qui emmura le démon.

NIVEAU B4

Attention aux Zombies : s'ils vous touchent, vous serez "atteint". Pour vous guérir, vous avez 3 solutions : manger ou boire quelque chose (fromage, eau ou vin), utiliser la magie "Cure" ou bien vous habituer à la manip' inversée.

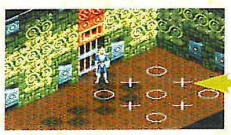


1) Chouette, de la glace ! Dommage que vous ayez oublié vos patins. Attention aux glissades impromptues. Dirigez le rayon du bloc-diamant contre la porte pour sortir de cette salle glaciale.
2) Pour passer la porte, il faudra parler au magicien de gauche quand vous aurez récupéré l'ÉCUSSON (cf. salle 8).
3) Ne perdez pas de temps avec les plate-formes : marchez sur les piques, car vous avez une fontaine et son eau revigorante à proximité. Récupérez tout de même le PENDENTIF dans le coffre en haut à gauche de la salle.
4) Pour acheter dans le magasin de la Guilde des magos, il faut posséder l'ÉCUSSON (cf. salle 8). La POTION NOIRE est empoisonnée. La JAUNE (4.000 GP) vous permet de vous rendre invisible et la VERTE portera toutes vos magies à 99.
5) Une énigme qui reste encore irrésolue : "Est-ce que mes vaches sont en sécurité ?"

6) Miroir, mon beau miroir !! Servez-vous de votre double pour éliminer les Zombies, puis allez au centre de la pièce et fondez-vous avec votre double pour atteindre une pièce secrète et obtenir un PENDENTIF.

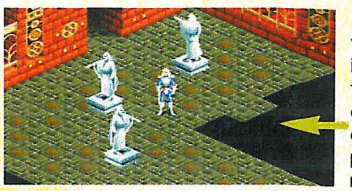
7) Voici la marche à suivre pour ouvrir la cellule du prisonnier : poussez les deux boules afin qu'elles se touchent au niveau du socle de pierre, puis poussez doucement vers la gauche les deux boules (qui doivent rester collées). Quand vous serez face à l'interrupteur, poussez la première boule dessus.
8) Voici l'ÉCUSSON de la Guilde des Magiciens. Montrez-le au mago qui tient la boutique (salle 4) ou à ceux de la salle 2.

9) Sur cette version médiévale du Morpion, pas besoin de gratter ! Marchez sur les 4 croix sans toucher les ronds pour que la grille s'ouvre.
10) Pour atteindre le coffre, observez bien le sens et la force du vent avant de pousser la boule sur la dalle orange. Vous obtiendrez l'épée RELAYEUSE dans le coffre ; si celui-ci est vide, c'est que vous avez acheté l'épée à la boutique du village.
11) Vous êtes prêt à participer à "Baril On Ice" : alors c'est parti, aidez-vous des plate-formes mouvantes pour pousser le baril contre elles et ainsi éviter qu'il ne tombe sur les piques. Vous avez droit à 2 essais, sinon ressortez de la pièce et recommencez, ou bien partez explorer le côté gauche de l'escalier.



12) Pas de panique : poussez le cube en direction de l'interrupteur droit devant, en restant collé à la grille pour pouvoir passer dessous quand elle s'ouvrira.
13) 900 Pièces d'Or gagnées plus que facilement !
14) Concentrez vos efforts sur le magicien et vos "doubles" disparaîtront.

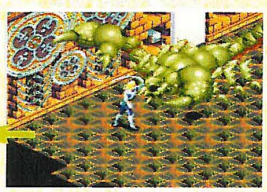
20) Dans cette salle, 2 solutions pour ne pas mourir trop rapidement : soit vous avalez la POTION JAUNE (en étant invisible, vous ne serez pas touché), soit vous "tenez" pendant à peu près 30 secondes en évitant un max' de tirs et en vous remettant souvent de l'énergie (objets ou magie).



15) Méfiez vous de ces statues : si vous passez devant le rayon invisible que projette leur doigt tendu, vous jouerez alors en commandes inversées. Si tel est le cas, repassez devant la statue pour reprendre une utisation normale de votre manette.

16) Encore un Simon : cette fois, il faudra reproduire jusqu'à 9 sons.
17) Battez le monstre et continuez votre chemin en direction de la pancarte ; vous rentrerez dans un passage secret et obtiendrez l'armure du DRAGON.

18) Boss Scorpion :
La meilleure attaque consiste à utiliser la magie "Thunder". Cela lui infligera deux fois 11 points de dégâts. Vous serez récompensé en trouvant la CLÉ 4 dans la salle tout de suite après.
19) Renouvelez la manip' de la salle 9 pour ouvrir la grille.



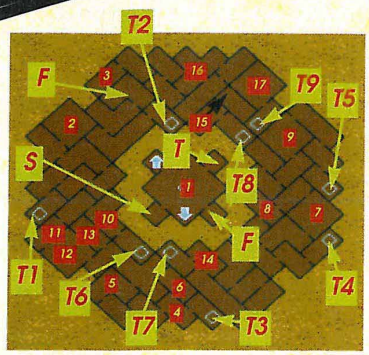
21) Une unité de VIE supplémentaire. Vous avez une Fontaine à proximité...
22) Allez chercher immédiatement la bombe qui se trouve en haut à droite de la salle, sinon vous ne pourrez pas ouvrir la grille.

23) Boss : l'Armure Fantôme
Tout comme dans Landstalker (avec le Boss des 8 énigmes de Mercator), le perso' est invincible. Par contre, vous remarquerez une tache noire sur le sol : c'est son ombre, mais aussi son point faible. Tournez autour de lui et tapez sans relâche sur l'ombre. La magie la plus efficace est "Needlcrck", qui lui inflige 18 points de dégâts à chaque fois. Vous gagnerez LIGHT CRUSADER, l'épée mystique !

LES SECRETS DE MEGA FORCE

Light Crusader

NIVEAU B5

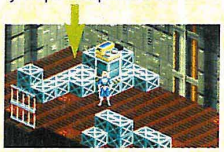


1) Sautez dans le cristal pour être téléporté dans le temps et l'espace (jeu-bonus : retrouvez les titres de films originaux...). Quand vous reviendrez dans cette salle après chaque épreuve, je vous conseille fortement d'aller faire un tour à la Fontaine et au Point de Sauvegarde. Dernier point, une fois le niveau B5 complètement terminé, amusez-vous à parcourir de nouveau tous les stages "Ta Mère" pour y découvrir de nouveaux gants ou armures (tel la HAILLE, ou bien le gant de FORCE)
T1 + T2 : Ta mère en Grande Vadrouille.

2) Le Boss de ce niveau est un tank "Panzer" sur-armé. Pour le détruire, pas de secret, placez-vous à côté de la mitrailleuse près de la tourelle et envoyez la sauce : "Thunder", et surtout des coups de "Light Crusader".

3) C'est une véritable erreur temporelle que vous allez devoir combattre : pour l'anéantir, il suffit de lui taper dans la tête.
T3 : Ta mère Contre-Attaque.

4) Tapez sur ce bidule et il changera la gravité de la salle : vous collant littéralement au sol ou bien au contraire vous permettant de sauter jusqu'au plafond.



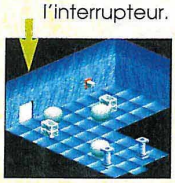
5) Le Mini-Boss : visez l'unité centrale. La magie "Meteor" est fortement conseillée, puisque la pierre que vous projetez ricoche sur les murs et donc touche plusieurs fois sa cible.

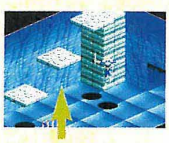
6) Le Boss : le cœur de la bête est bien dissimulé sous la masse de gélatine... Alors, quand il est à découvert, profitez-en pour boucher ses artères...
T4 : Ta mère sifflera 3 fois.

7) Vous voici en plein "Western", quelque peu modifié. Dans cette salle, il n'y a pas d'interrupteur pour stopper les totems de feu. Alors observez bien le mouvement cyclique de chaque totem avant de pousser le baril.

8) Ce Boss sort tout droit de "Ball Z" ! Alors visez la tête pour qu'il retourne dans son jeu favori et qu'il vous fiche la paix. Notez aussi qu'il n'apprécie pas vraiment le sort "Thunder".
T5 : Ta mère en kimono sur le tatami.
9) Sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le coffre qui contient une unité de VIE supplémentaire.
T6 : Ta mère chez les esquimaux.

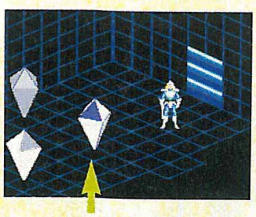
10) Brisez la glace à côté de la boule 3, et poussez cette dernière contre le mur. Poussez maintenant la boule 1 sur les blocs de glace restants, puis sur la boule 3. Enfin, poussez la boule 2 sur la colonne de droite, sur celle de gauche, puis sur les blocs de glace et enfin sur la boule 1. Poussez-la finalement sur l'interrupteur.





11) Profitez de la glace pour glisser jusqu'à la dalle la plus à gauche, puis sautez de dalle en dalle pour créer un escalier et atteindre la manette.
12) C'est un combat acharné contre les 4 "élémentaux" qui vous attend ici. Servez-vous de leur ombre pour mieux les localiser et attendez qu'ils descendent pour frapper.

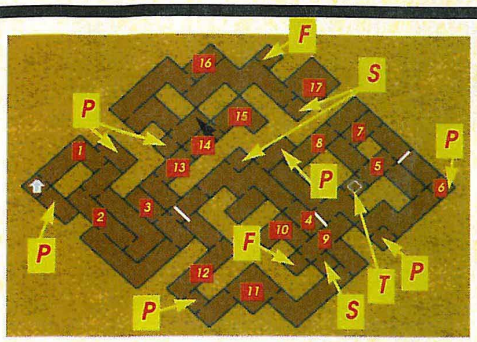
13) Boss : Le Dragon du lac de glace
Pour le battre, restez hors de portée et utilisez des sorts tels que "Thunder" ou "Needlcrck" (ne me dites pas que vous n'avez pas de magie, vous venez d'en récupérer un max' !). Harcelez sans cesse, il vous crachera moins dessus.
T7 : Ta mère en morceaux.
14) Observez bien les lampadaires, il faudra taper sur le dernier éclairé pour ouvrir la grille.
T8 : Ta mère chez les "Apéricubes".



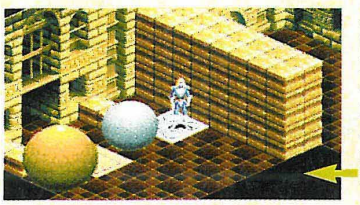
15) Pour ouvrir la porte, tapez dans les cristaux afin qu'ils tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Revenez ici quand vous aurez accompli les 8 niveaux car un passage secret sera apparu. Après un combat facile, vous gagnerez l'épée CRISTAL.
16) Poussez le bloc-diamant contre le bouton, et vous obtiendrez le GANT DE FER dans le coffre.
T9 : Ta mère bien-aimée.

17) Le Boss du B5 : Rien de tel qu'un combat mystique pour battre le sorcier... Alors utilisez un max' de "Needlcrck". Ensuite, retournez au Château y prendre la LOUCHE dans la cuisine.

NIVEAU B6

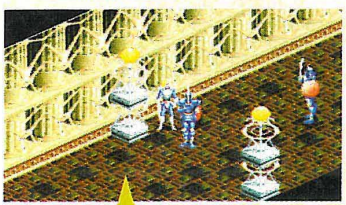


1) Poussez la grosse boule en bas. Poussez la petite boule à droite, en bas et contre la grosse boule. Poussez cette dernière doucement vers la droite jusqu'à ce que la petite boule soit face à l'ouverture. Déplacez la boule sur la dalle orange de votre choix.
2) Entrer dans cette pièce par la porte du haut vous fera gagner du temps. Poussez maintenant le baril contre le mur de gauche et amorcez-le. Le vent le poussera et il explosera juste devant la porte.
3) Poussez la boule contre un mur, grimpez dessus et essayez d'atteindre la plate-forme qui bouge en même temps que votre perso'. Bondissez sur l'autre plate-forme et vous pourrez obtenir l'épée SACRÉE.
4) Faites le tour du niveau pour arriver par la corniche de droite et ainsi obtenir la CLÉ D'ARGENT.



5) Poussez la boule grise en haut, la boule orange à gauche et en haut. Placez-vous au bord de la dalle grise et poussez la petite boule sur la grande.
6) Donnez de l'EAU à ce prisonnier, il vous communiquera une info' importante.

7) Avancez tranquillement vers votre double et marchez en direction des lampadaires du milieu ; vous ferez apparaître un passage secret qui, cette fois, est obligatoire pour progresser dans le niveau.

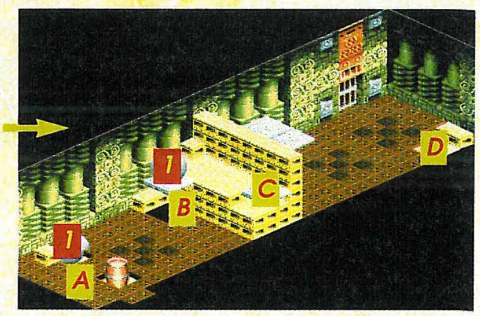


8) Pour traverser la barrière électro-magnétique, débarrassez la pièce de ces encombrantes armures.

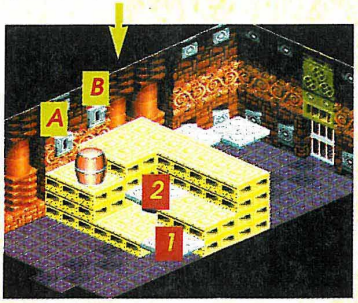
9) Ne laissez pas votre copine Hildegarde, la cuisinière, dans l'embarras.
10) Voici la dernière unité de VIE : vous voici maintenant avec un capital-vie de 200, malheureusement rémunéré à 0%.

11) Le Boss : la Lolereï déformée Tournez autour d'elle et tapez-lui par traîtrise dans le dos. Quand elle n'aura plus qu'une moitié de vie, elle va créer un prisme vert. À ce moment-là, attendez car, si vous la frappez avec votre épée, elle reprendra de l'énergie. Vous pouvez aussi utiliser les sorts comme "Meteor" ou "Needlcrck" (sauf quand il y a le prisme).

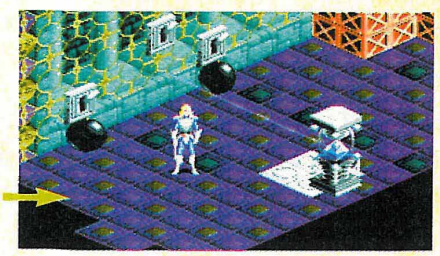
12) Poussez la boule 1 vers la droite (elle entraînera la boule 2 avec elle), puis vers le haut. Décalez le baril vers le haut, juste au-dessus de la dalle A. Poussez la boule 1 sur le baril et la boule 2 sur la dalle B. Placez le baril sur la dalle C, cela fera descendre la dalle D. Poussez maintenant la boule 1 sur A et la boule 2 sur D. Allez faire exploser le baril pour que D remonte. Il ne reste plus qu'à pousser la boule 2 sur E.



13) Poussez le baril sur la dalle 1, actionnez l'interrupteur A (pour faire remonter la dalle 1), puis sur la dalle 2. Enclenchez B et poussez le baril contre la porte en le poussant directement devant vous.
14) Comme d'habitude, fondez-vous avec votre double.
15) C'est la salle au trésor : apparemment les sorciers sont portés sur la bouteille, le vin ne sert pas que pour la messe...



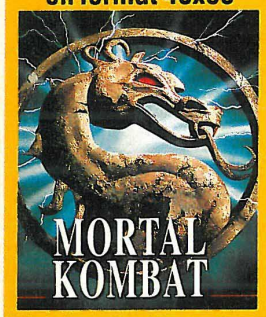
16) Commencez tout d'abord par placer le bloc-diamant sur la dalle grise (actionnez l'interrupteur de droite pour vérifier qu'une fois la dalle en hauteur, le rayon touche l'interrupteur du milieu). Déposez une bombe contre les interrupteurs latéraux. Amorcez les 2 bombes en commençant par celle de gauche et placez-vous sur la dalle grise. À la 1ère explosion, la dalle va s'élever, vous permettant d'accéder ainsi à la 2e dalle. La 2e explosion vous projettera à proximité du coffre qui contient l'armure HET.



17) Le Boss final : Huster le Démon
Commencez par exploser les 4 orbes (vous savez, celles que vous aviez récupérées au B2...) en vous aidant des plates-formes ou bien en envoyant des sorts "Meteor". Ensuite, il faudra concentrer vos efforts sur la tête du démon : placez-vous sur l'une de ses cuisses, sautez et frappez. Bon courage...

L'ABONNEMENT 3 FOIS MORTEL !

CADEAU
supplémentaire aux 250 premières réponses :
L'AFFICHE DU FILM !
en format 40x60



LE JEU MORTAL KOMBAT III
sur MEGADRIVE

+

6 MOIS D'ABONNEMENT À
MEGA FORCE
POUR **580 FF** (*)
AU LIEU DE 672 FF !
(Jeu MK III à 480FF
+ 6 Nos de MEGA FORCE à 192FF = 672 FF)

Soit 92 FF d'économie, l'équivalent de 3 numéros gratos !

(*) + 30 FF de port

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

À renvoyer à MEGA FORCE "ABO" - 6, Bld du Général Leclerc - 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai le jeu MORTAL KOMBAT III sur MEGADRIVE au prix de 580 FF (frais de port en sus : 30 FF). Offre valable uniquement pour la France métropolitaine. DOM-TOM et Europe : rajouter 100 FF au lieu des 30 F de port.

❑ Je choisis l'abonnement simple d'un an à MEGA FORCE au prix de 320 FF, et je recevrai 11 numéros pour le prix de 10, en réalisant une économie de 32 francs. France métropolitaine : 320 FF. Europe et DOM-TOM : 420 FF. Reste du monde (par avion) : 530 FF.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos P.A. sont prioritaires.
Délai d'expéditon du jeu : sous réserve des stocks disponibles.

Nos Abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....
.....
.....
CP.....
VILLE .....
PAYS.....
CONSOLE .....
AGE.....

Je joins un chèque de..... F
à l'ordre de MEGA FORCE

Méfions-nous des apparences ! Bien que VR Troopers ressemble beaucoup à Shaq-Fu, ces deux jeux sont en définitive bien différents. Découvrez le pourquoi du comment...

Face au sabre de Decimator, J.B. sort son tube lance-laser en faisant ARRIERE, AVANT, "B".

Dans les épreuves bonus qui séparent chaque combat, vous êtes attaqué par deux ennemis à la fois.

EN RÉSUMÉ

Sans grande originalité, VR Trooper possède cependant une réalisation générale intéressante. Les graphismes, l'ambiance sonore, l'animation sont sans anicroches majeures, ce qui n'est pas le cas de la maniabilité, qui jette une ombre sur ce tableau. Jeu de baston par excellence, VR Trooper est un bon petit jeu qui ne restera pas dans les annales des jeux vidéo sur Megadrive.

Raté ! Ce coup de pied se réalise de loin, sinon vous dépassez bêtement votre cible.

VR troopers

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Bienvenue dans

PARFRANCIS

un univers techno-fantastique où l'homme a été peu à peu terrassé par des machines de guerre, connues sous le nom de Légions Obscures... Le monde n'est plus qu'un amas de gravats, une terre de destruction et de corruption. Pourtant, un petit groupe de résistants n'a pas perdu espoir et tente avec acharnement de sauver la terre du chaos...

Dans l'ombre de MK3

C'est vrai qu'après MK3, tout paraît fade... Néanmoins, il ne faut pas noircir le tableau car VR Troopers possède lui aussi des qualités ! Ce jeu de combat futuriste est tout de même très beau, que ce soit au niveau des décors ou même des personnages. Les sprites sont petits mais pas autant que ceux de Shaq-Fu. D'entrée donc, le jeu flashe bien et se fait agréablement remarquer ! L'animation attire l'œil elle aussi avec des personnages en mouvement continuel, d'une excellente fluidité. Des éléments du décor bougent et, sous l'effet des coups, des petits morceaux métalliques se détachent du corps des robots ! Tout cela donne beaucoup de vie et de réalisme. Les coups spéciaux ne sont pas dégueulasses non plus, voire même assez spectaculaires ! Mais bon, tout n'est pas rose, et bien souvent on se prend à rager contre une maniabilité assez médiocre. Bien que les coups soient facilement réalisables, notamment les coups spéciaux, c'est leur enchaînement qui pose problème et qui gâche le jeu. Bien souvent, de rage, on a envie de jeter sa manette contre le mur en pestant et criant : "Bordel de crotte de mammouth du nord de la péninsule ibérienne, ça me gave la tronche, ce truc-là !!!".
Je ne parle pas des musiques technos et des effets sonores, qui sont tout à fait potables... Malgré des options qu'il faut tout de même citer, match en 3 ou 5 rounds, round de 15, 30, 45 secondes ou sans limitation de temps, choix de la configuration des touches et 5 niveaux de difficulté, on se retrouve face à un jeu classique, sans grande originalité. ■

Sortez vos techniques spéciales, comme ce coup de pied marteau magique qui écras littéralement l'ennemi. Cette technique s'effectue en appuyant simultanément sur "B" et "C". Kaitlin donne un coup de poing direct juste avant, pour préparer l'attaque.

Dogman s'est métamorphosé en tornade pour vous empêcher de vous approcher de lui.

Darkheart devient invisible ! The Magician quant à lui peut se transformer, ainsi que l'ennemi, en d'autres personnages !

GENRE : *COMBAT* • ÉDITEUR : *SEGA* • PRÉVU SUR : *GG/32X* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *5* • NOMBRE DE COMBATTANTS : *8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

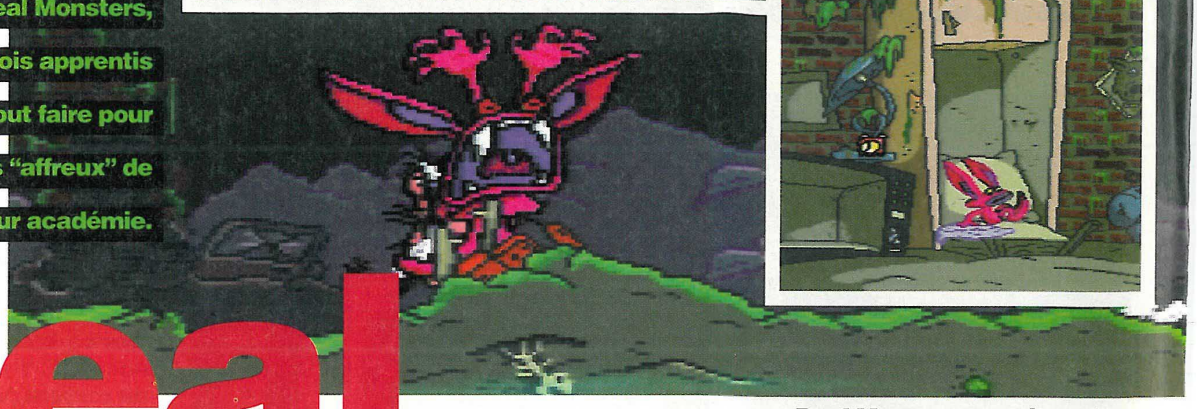
SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 14/20

80%

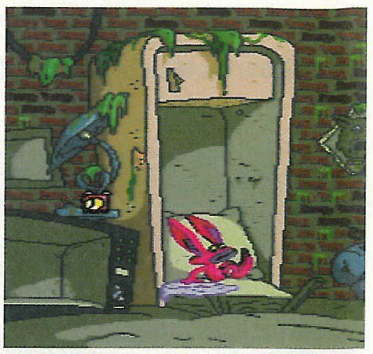
1up

Décidément, la mode est aux jeux mettant en scène des anti-héros absolus. Avec Real Monsters, vous incarnerez trois apprentis monstres qui vont tout faire pour devenir les meilleurs "affreux" de leur académie.

Un petit "ver" pour la route… Hum, j'en salive déjà ! Surtout que ça redonne un max d'énergie. Du repos, des bons repas et du travail, voilà les secrets pour réussir.



Eh, mon petit gars, ce n'est pas le moment de flemmarder au lit ! Une grande journée t'attend et souviens-toi, l'avenir appartient aux monstres qui se lèvent tôt.



Real monsters

MEGADRIVE EUROPÉENNE

EN RÉSUMÉ

Real Monsters aurait pu être un bon jeu, si seulement il n'avait pas été aussi moche et répétitif. Les jeux crades, ça va un moment… Moi, j'aime surtout les petits jeux agréables à jouer tant au niveau visuel que de l'intérêt, je suis un tendre…

Ce garnement essaiera de vous faire échouer dans vos examens. Il vous lancera des avions de papier, mais vous rétorquerez avec des jets de détritus.

P A R Y O H A N N

Pris

individuellement, les trois héros n'ont pas inventé le fil à couper le beurre. Mais il en va tout autrement lorsqu'ils sont réunis. Tels les trois mousquetaires, ils sont unis comme les verrues de la main.

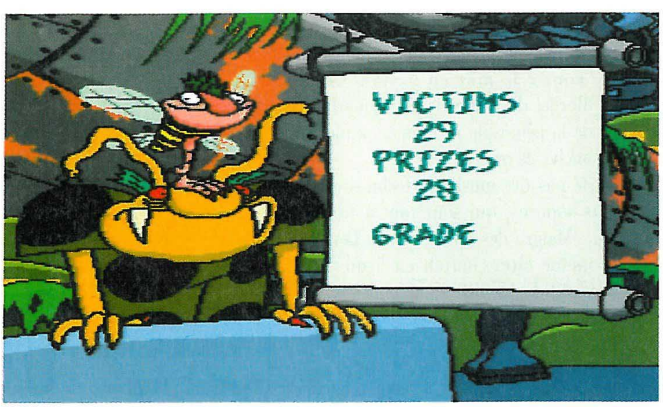
Trois affreux pas beaux

Cette fine équipe est composée d'une sorte de petit diablotin violet plus proche de l'opossum que d'autre chose. Il est un peu le cerveau de l'équipe et est très agile. N'oublions pas l'énorme verrue sur pattes qui peut être utilisée en éclaireur avec son œil amovible que l'on peut envoyer comme une balle de golf. Il est aussi la force brute de l'équipe. Et enfin, vous trouverez une grande tringle de bave et de poils qui s'avère très utile dans les sauts ou lorsque l'on doit atteindre des endroits haut perchés. Ils peuvent utiliser différents détritus qu'ils pourront lancer sur leurs ennemis. Ou bien encore se transformer en montres baveux et assoiffés d'adrénaline. Ils peuvent également se porter assistance et se faire la courte-échelle ou alors se propulser en diagonale vers les plates-formes.

C'est crade et moche

Ils devront retrouver divers objets, effrayer de paisibles citoyens et bien d'autres mauvaises actions du même type. Mais ce ne serait pas marrant si personne ne s'interposait. Vous tomberez donc nez à nez avec des rats, des corbeaux, des étudiants un peu trop zélés… qui vous poseront beaucoup de problèmes. Mais en croquant un ver ou un cafard, vous retrouverez pas mal d'énergie pour finir votre mission.

Au niveau des graphismes, cela fait très "cartoon", mais aussi très fouillis. Surtout qu'avec trois sprites animés, cela fait quelquefois des pâtés de monstres à l'écran. Le scrolling n'est pas parfait et la difficulté est assez élevée. De plus, ce genre de jeu est assez lassant et répétitif et l'on n'est pas poussé à aller plus avant dans le jeu puisque les stages sont tous plus moches les uns que les autres. On ne va pas dire que c'est monstrueux, mais on n'en est pas loin. Les atmosphères glauques et crades, ça commence à franchement bien faire ! Le problème, c'est que Viacom semble vouloir nous en sortir beaucoup des comme ça… ■



Eh, pas mal les notes, mais vous devrez faire encore quelques efforts pour être diplômé. Ferez-vous partie de l'élite de la nation Monstres ?

Rien de mieux qu'un petit tour au gymnase pour rester en forme et pour perdre quelques grammes de gras.

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *VIACOM* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NIVEAUX : *NC* • CONTINUES : *OUI* • PASSWORDS : *NON* • EXISTE SUR : *SNIN* • DISPONIBILITÉ : *DÉCEMBRE* •

SON : 15/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 12/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 13/20

72%

VECTORMAN

Vectorman. Le premier robot ménager pour tout nettoyer du sol au plafond.

SEGA

C'est + fort que toi

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

2,23 F/mn - 1,29 F/mn *

MEGA DRIVE

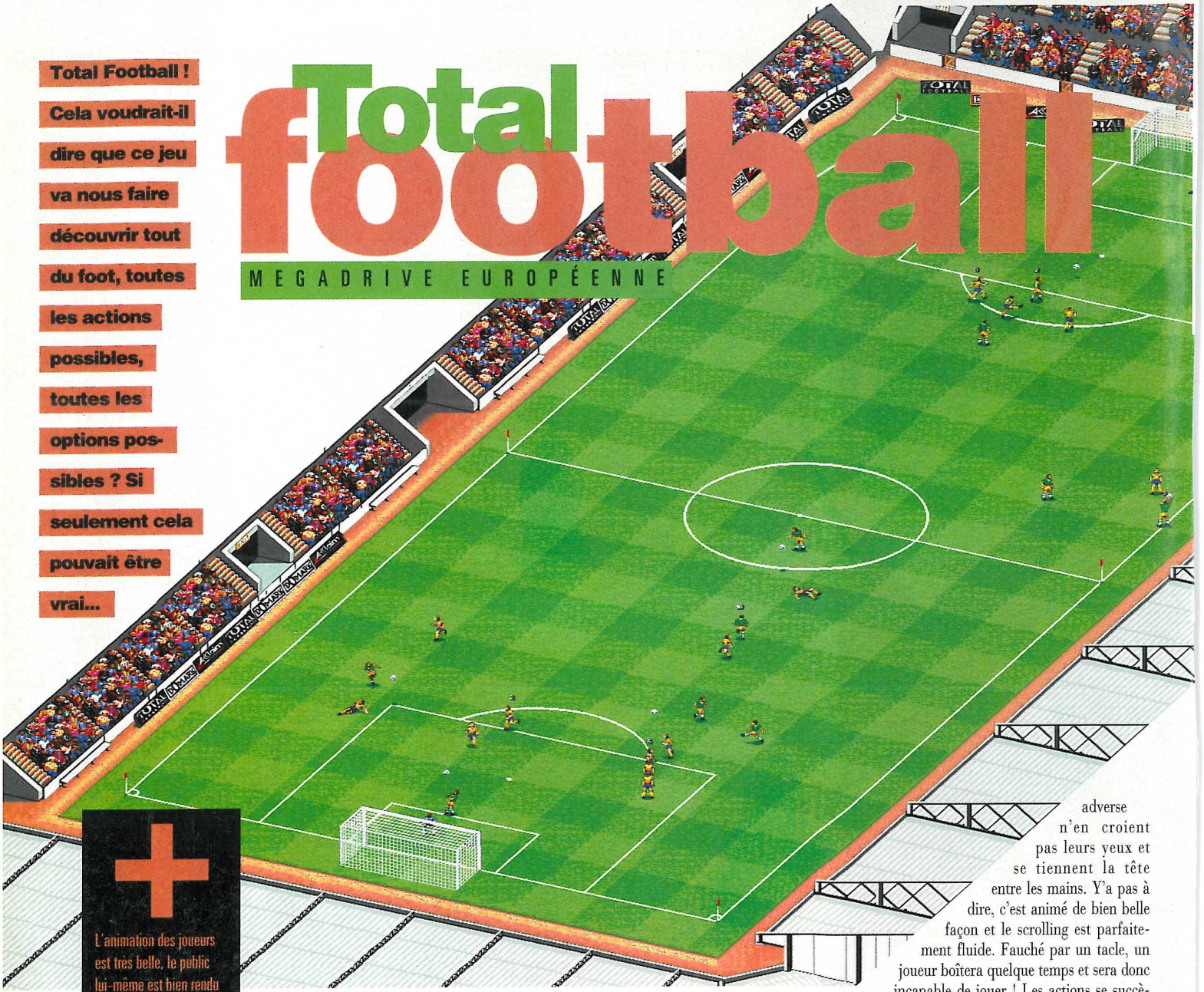
McCANN

Le gardien est automatique et la sélection du joueur également. Vous pouvez faire courir vite un joueur et donner plus ou moins d'effet à la balle. Sur les coups francs proches du but, un mur est formé. Vous pouvez marquer de mille et une façons, de près comme de loin, en tir à ras de terre ou en lucarne, en lob ou de la tête...

Total football

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Total Football ! Cela voudrait-il dire que ce jeu va nous faire découvrir tout du foot, toutes les actions possibles, toutes les options possibles ? Si seulement cela pouvait être vrai...



+

L'animation des joueurs est très belle, le public lui-même est bien rendu et l'ambiance est super agréable. Les actions sont variées et spectaculaires grâce à l'effet pouvant être donné à la balle.

–

On ne voit pas beaucoup de terrain, c'est gênant, entre autres sur les corners ou les coups francs ; les options sont peu nombreuses et les règles du foot pas toujours respectées.

PAR FRANCIS

Les semaines

défilent, les mois se succèdent, les années passent (et les chameaux trépassent !) et le jeu de foot génial n'est toujours pas arrivé ! Pourtant, ce n'est pas faute de donner des conseils, de dire que ça, ce n'est pas bien, qu'il manque ce truc, mais rien n'y fait, des nouveaux jeux sortent, encore moins bons que les précédents parfois et souvent avec les mêmes défauts. C'est à n'y rien comprendre ou plutôt si...

Et un foot de plus, un !

Au premier coup d'œil, Total Football surprend ! Les joueurs ont une taille correcte, ils sont bien beaux, le stade est flambant neuf et le public est déchaîné, il bouge de partout, crie, change, siffle, hurle, il y a de quoi mettre le feu au stade ! L'ambiance est terrible ! Les premiers échanges de balle se font, et pas n'importe comment. Les joueurs font des passes précises, des contrôles de la poitrine, des têtes, des reprises de volée, des tacles glissés, des talonnades, c'est un vrai spectacle. Et puis ils savent frapper la balle. Un coup en hauteur, un coup à ras de terre, avec plus ou moins d'effet, le match s'annonce génial. Tiens, v'là un centre et une superbe tête que le gardien va chercher grâce à un super plongeon. Et puis arrive le premier but et là, c'est le délire, les joueurs éclatent de joie, retirent leur maillot, se jettent au sol et font des galipettes pendant que ceux de l'équipe adverse n'en croient pas leurs yeux et se tiennent la tête entre les mains. Y'a pas à dire, c'est animé de bien belle façon et le scrolling est parfaitement fluide. Fauché par un tacle, un joueur boîtera quelque temps et sera donc incapable de jouer ! Les actions se succèdent et sont vraiment variées. Mais rapidement, au second coup d'œil, des défauts apparaissent...

Des défauts ancestraux

Hé oui, c'est le moment de faire un corner et on ne voit rien ! Sur une touche pareille, parfois personne en vue. Sur un coup franc idem, on ne voit pas les cages et encore moins si l'un de nos joueurs est démarqué. Pendant le jeu, c'est aussi le cas, on passe parfois sans vraiment savoir s'il y a quelqu'un à la réception. Là, un scanner aurait été le bienvenu ! Néanmoins, le jeu se déroule agréablement. La maniabilité demande un temps d'adaptation pour bien maîtriser les effets et

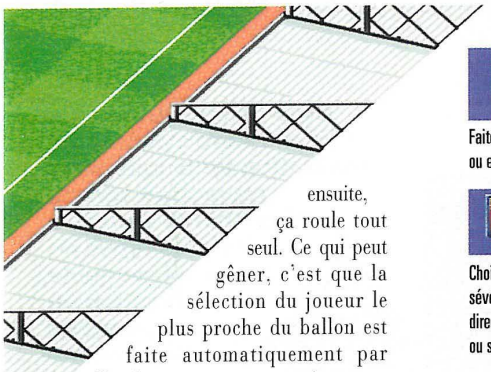
Le gardien a été lobé ! Frapper le poteau arrive parfois...

Après un but, les joueurs laissent exploser leur joie ; regardez-moi ça !

MATCH CONTRE

FIFA SOCCER 95

FIFA 95 possède un point fort par rapport à Total Football : les options ne manquent pas, dont un mode 4 joueurs simultanés ! À part ça, les jeux se valent, tant au niveau sonore que pour les graphismes et l'animation. Quant à la jouabilité, j'aime bien Total Football qui est plus rapide et avec lequel on fait des effets.

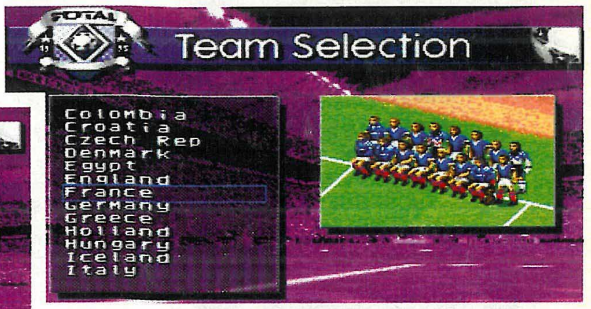


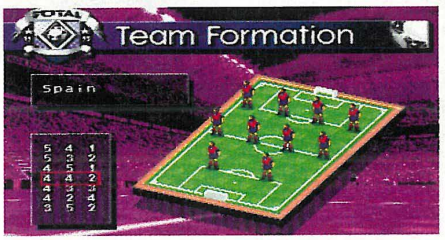
ensuite, ça roule tout seul. Ce qui peut gêner, c'est que la sélection du joueur le plus proche du ballon est faite automatiquement par l'ordinateur et pas toujours au mieux. De plus, on se demande parfois quel joueur on contrôle... Les règles du jeu ne sont pas non plus respectées, ni quand les hors-jeu ne sont pas sifflés, ni lorsque le gardien prend à la main une balle qu'un joueur de son équipe lui a envoyée. Mais c'est surtout l'intérêt du jeu qui fait défaut. On ne peut y jouer qu'à deux simultanément, et les options sont insuffisantes. On ne peut pas demander de ralenti quand on le désire, par exemple, ni choisir un niveau de difficulté... Pourtant, malgré tout cela, les parties sont agréables ! Le jeu est beau, bien animé, l'ambiance est presque parfaite et la maniabilité, difficile au début, s'améliore en jouant. ■

Faites un match amical, jouez en ligue (15 équipes), choisissez la coupe (32 équipes) ou encore le tournoi.

Choisissez la durée du match, l'un des cinq types de terrain, la sévérité de l'arbitre, avec ou sans arrêt de jeu, avec prolongation ou directement aux penalties, avec ou sans ralenti après un but, avec ou sans musiques et effets sonores.

50 équipes sont disponibles, chacune de force différente mais aucune caractéristique n'est donnée.

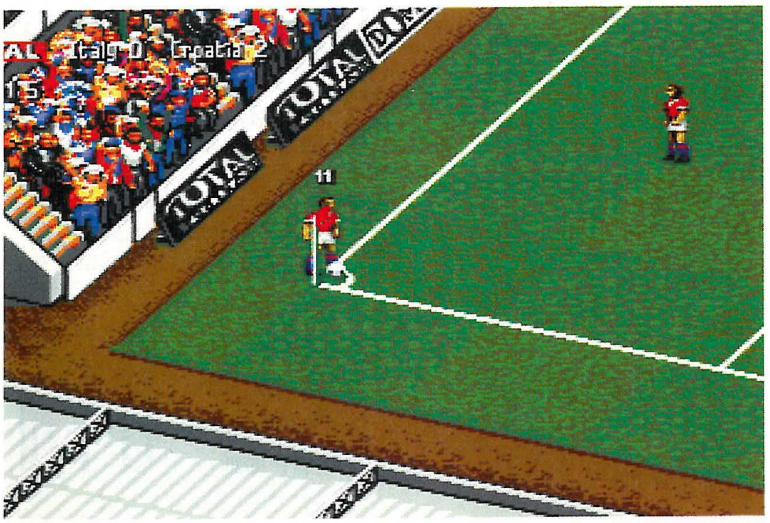




Plusieurs formations sont proposées. Il ne sera plus possible d'en changer sauf à la mi-temps.

Ça, c'est un retourné acrobatique !

Hé oui, on ne voit rien du centre malheureusement. Mais généralement, on marque quand même un but car les joueurs sont bien placés !



EN RÉSUMÉ

Un jeu de plus dans notre collection mais toujours pas LE jeu de foot qui nous fera vibrer le soir dans notre chambre... Un jeu à découvrir tout de même pour sa jouabilité particulière et auquel il manque peu pour être vraiment excellent.

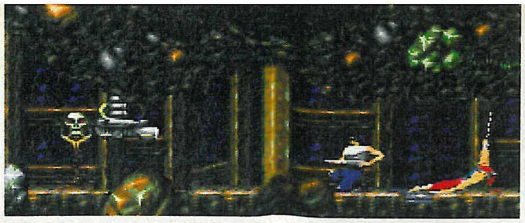
Total football

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 15/20

84%

GENRE : *SPORT* • ÉDITEUR : *DOMARK* • PRÉVU SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *N.C.* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *1* • NOMBRE D'ÉQUIPES : *50* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *NON*

Il y avait un passage secret sous la cascade !



En marchant sur la petite dalle en fer, vous avez fait apparaître ce canon. Un piège très traître ! Vous n'avez même pas eu le temps d'interroger le prisonnier qui s'est fait tirer comme un lapin.

Black thorne

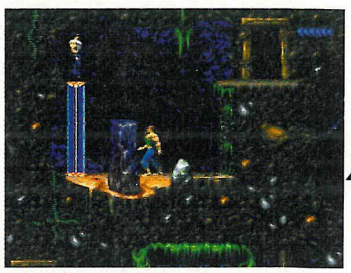
MD 32X EUROPÉENNE

Kyle avait à l'époque

Très largement inspiré de FlashBack, BlackThorne est le premier jeu d'action-aventure disponible sur la Megadrive 32 X. Bilan des courses... On le verra bien !

P A R F R A N C I S

seulement 7 ans mais aujourd'hui, 20 ans après, il se souvient encore de cette terrifiante nuit... Les armées de Sarlac avançaient massivement vers le château, poussant des cris horribles, la guerre était proche ! Son père, le Roi Vlaros, le fit alors envoyer en lieu sûr... Aujourd'hui, Kyle est de retour à Tuul pour reprendre possession du trône. Il est l'élu et telle est sa destinée...



Génial ! Cet instrument vous permet d'atteindre des passages inaccessibles autrement.

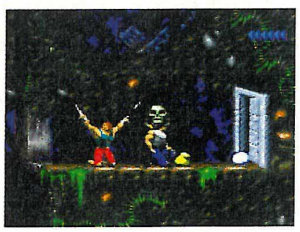
Avec un scénario riche, une aventure sympa, une réalisation technique sans reproche flagrant, Blackthorne satisfera tous les types de joueurs. Une seule interrogation en vérité, pourquoi ce titre tourne-t-il sur Megadrive 32 X et pas uniquement sur Megadrive ? Le débat est lancé.

EN RÉSUMÉ

"Rien ne sert de courir, il faut partir à point"

Black Thorne est un jeu de plates-formes dans lequel partir au pas de course est absolument inutile et vous conduirait rapidement à la mort ! Dans ce jeu, il ne faut pas être pressé... Pour franchir un précipice par exemple, il faudra d'abord estimer la distance pour savoir s'il est possible de faire un saut depuis le bord ou si au contraire, il est nécessaire de prendre de l'élan. De plus, s'approcher du bord demande un peu de concentration car une simple pression sur le pavé directionnel et le personnage fera un pas... un pas de trop et c'est la chute ! Le maniement du personnage demande donc un petit temps d'adaptation, d'autant que les actions sont nombreuses (se baisser, rouler au sol, sortir son arme, tirer devant ou derrière, sauter...). D'autre part, il sera plus facile d'y jouer avec une manette 6 boutons, les touches "X", "Y" et "Z" étant directement utilisées pour faire défiler les objets ramassés au cours de l'aventure (bombes, fiole d'énergie, clé...) et pour les activer. L'action est dans ce jeu assez lente (bien qu'il faille aussi savoir agir rapidement), à la limite d'être ennuyeuse parfois, surtout lorsque vous devez recommencer plusieurs fois un même niveau. Il faut dire qu'on perd facilement, une chute un peu trop haute suffit parfois. Le jeu est de ce fait difficile bien que les continues soient illimités. Pour la 32X, l'animation est un peu juste. Certes, le personnage est magnifiquement animé et l'on voit des détails sympathiques parfois, mais en revanche, non seulement les écrans se dessinent les uns après les autres (pas de scrolling multidirectionnel donc) mais de plus, il n'est pas rare de voir que les ennemis ou les portes s'affichent un peu en retard ! Même si le jeu est intéressant et vaut le coup d'être acheté, on se demande quels sont les plus apportés par la 32X ? ■

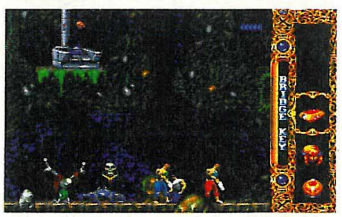
Impossible de passer tant que l'ordinateur ne sera pas détruit. À vous de trouver le chemin qui y mène.



Faites rouler la bombe ou jetez-la pour ouvrir les portes ou tuer des ennemis.

Mettez-vous à couvert pour être invulnérable. Attention, vos ennemis en font tout autant !

Votre seule arme, un fusil au tir infini heureusement !



Grâce à une arme que vous avez ramassée sur le corps d'un ennemi, vous parvenez à détruire l'ordinateur à distance à l'aide de cette bombe téléguidée.

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *INTERPLAY* • EXISTE SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *1* • NOMBRE DE NIVEAUX : *N.C.* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *OUI*

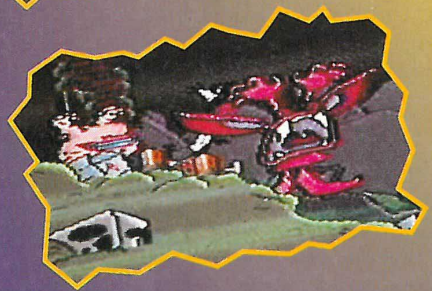
SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

84%

NICKELODEON®

AAAHH!!! REAL MONSTERS™

"De la plate-forme délirante avec trois monstres sympathiques dans un univers étrange. 84%"
consoles +



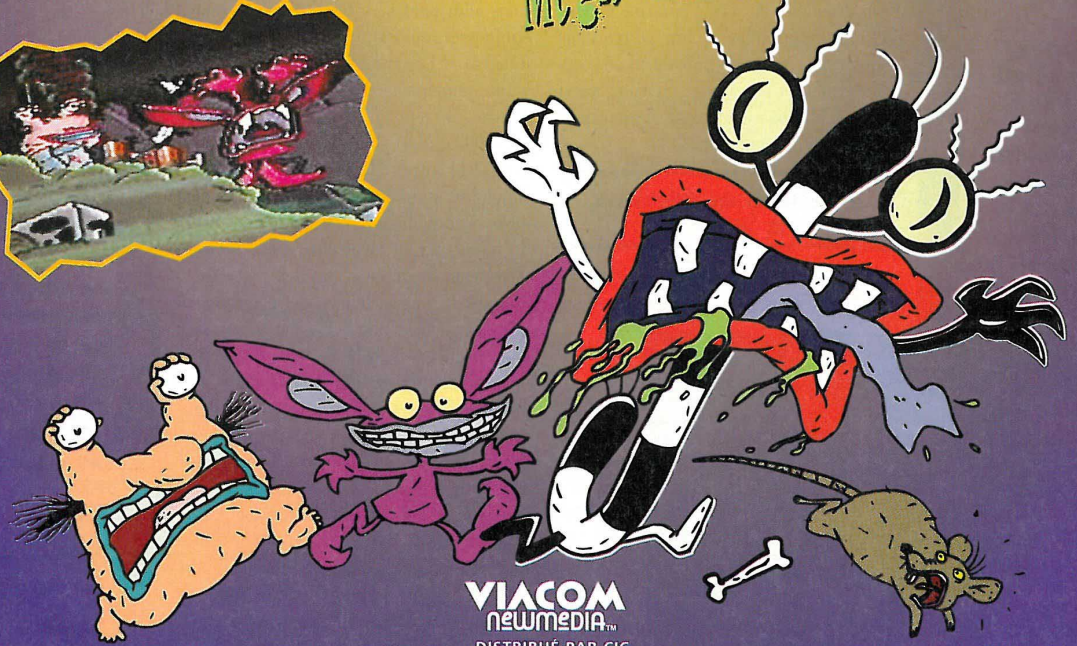
Bienvenue aux apprentis monstres! T'es-tu déjà demandé ce qu'il fallait faire pour devenir un vrai monstre? Et bien, voici un moyen de le découvrir!

Tu vas devoir aider Ickis, Krumm et Oblina à passer leurs examens de monstres. Pour cela, il va falloir ramasser toutes les ordures les plus dégoûtantes, effrayer tous les humains qui se trouvent sur ton chemin et jouer au golf avec les balles qui te servent d'yeux!

Tu peux changer de monstre à n'importe quel moment au cours du jeu ou bien combiner les trois pour réaliser les plus terribles acrobaties monstrueuses.

Avec 20 niveaux monstrueux et 5 niveaux bonus à explorer, qu'est-ce que tu attends? Vas-y et doue-les tous sur place!

Disponible sur
Mega Drive™ et Super Nintendo™

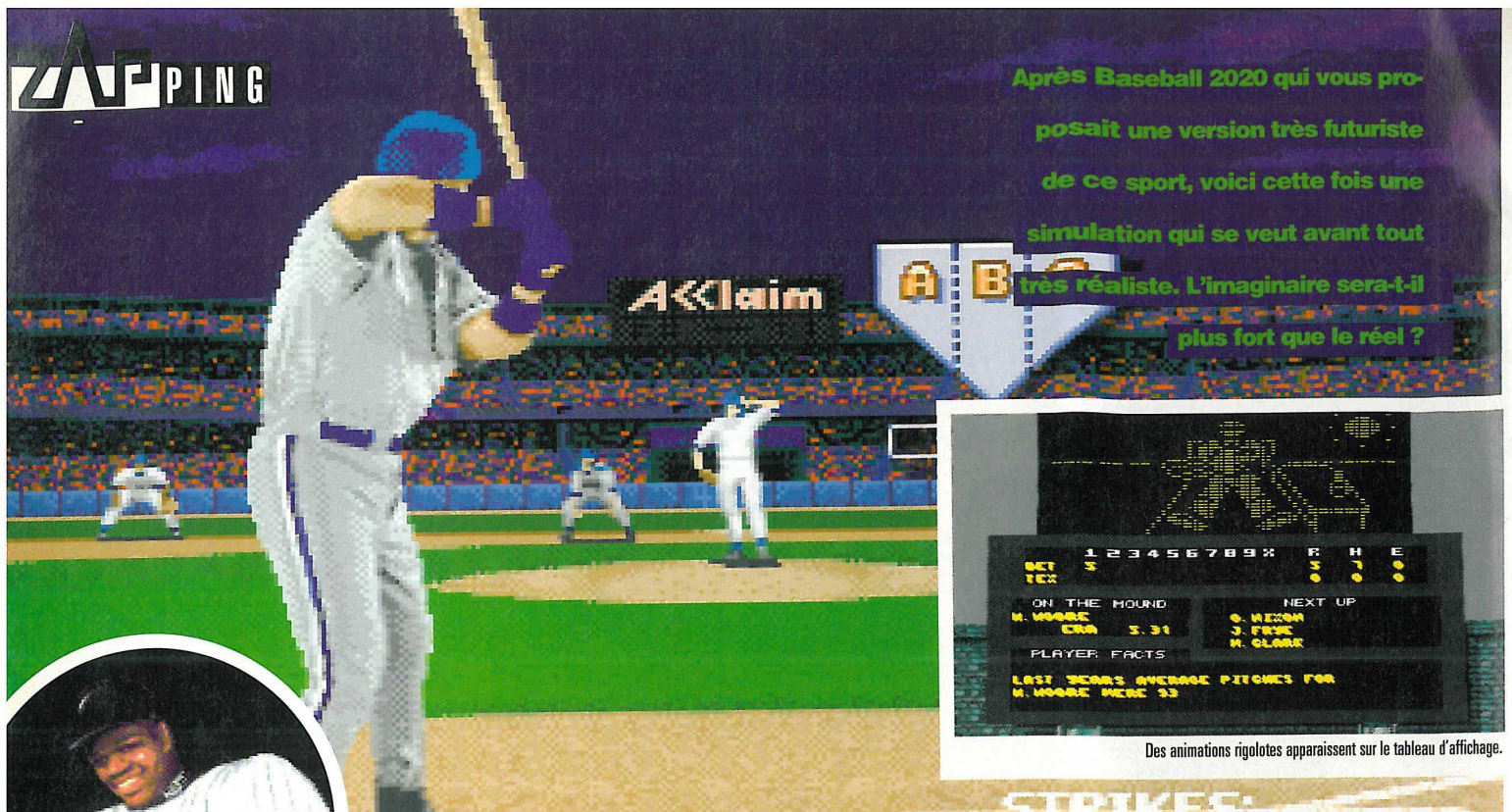


VIACOM NEWMEDIA™
DISTRIBUÉ PAR CIC

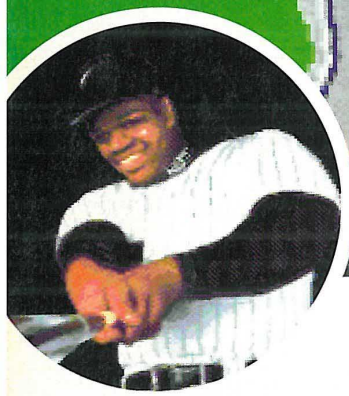
© 1995 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters et tous les logos, titres et personnages apparentés sont des marques de Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters est une création de Klasky/Csupo, Inc.

CIC 1 bis rue du Petit Clamart-BP 13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.

Après Baseball 2020 qui vous proposait une version très futuriste de ce sport, voici cette fois une simulation qui se veut avant tout très réaliste. L'imaginaire sera-t-il plus fort que le réel ?



Des animations rigolotes apparaissent sur le tableau d'affichage.



Essaye d'attraper ça ! Frappez la balle comme une brute pour l'envoyer en dehors des limites du terrain de jeu.

Franck Thomas big hurt baseball

MEGADRIVE EUROPÉENNE

EN RÉSUMÉ

Un jeu réaliste certes, mais qui manque singulièrement d'originalité, de vie, et auquel une pointe d'humour n'aurait pas fait de mal. Attention, le non passionné risque de s'endormir. C'est néanmoins une bonne simulation.

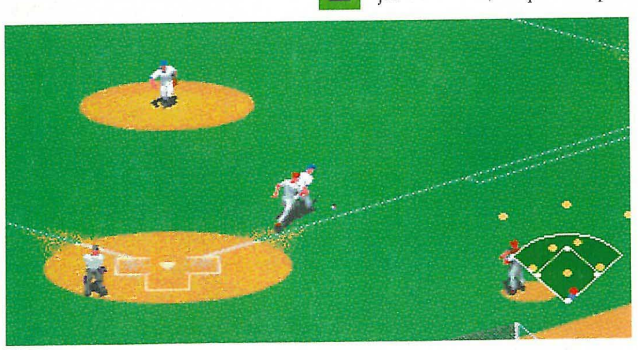
PAR FRANCIS

En cherchant

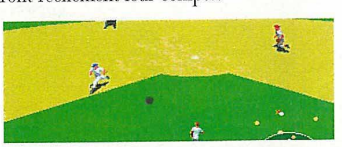
bien, on peut trouver plusieurs films reprenant le thème du base-ball ("Une équipe hors du commun", "Le meilleur", "Les Indians" 1 & 2, "Mister Baseball", "Aux frontières du rêve") et même un épisode du dessin animé Cobra, ce qui nous prouve que ce sport, tout du moins aux USA, est très populaire. Si vous aussi appréciez le base-ball, voici le jeu qu'il vous faut plus qu'un autre.

Réaliste et sérieux à la fois

Frank Thomas Big Hurt Baseball est un jeu de 32 Mb, ce qui n'est pas rien ! Personnages digitalisés à l'animation plus que réaliste et voix numérisées sont au programme de cette simulation dans laquelle plusieurs modes de jeu sont proposés (Exhibition, Playoff, Saison complète), dont une compétition de "Homerun" ! Vous allez pouvoir y retrouver vingt-huit équipes et jouer sur vingt-huit terrains différents ! Les graphismes sont donc très variés, toujours agréables et le jeu peut se dérouler de jour ou de nuit. Mais autant les effets sonores sont sympathiques et réalistes, autant l'ambiance générale (musique, public) est malheureusement molle et trop absente. L'animation souffre du même défaut et on lui reproche vite d'être trop classique et pas assez divertissante. À la longue, le jeu peut par conséquent devenir lassant... Heureusement, la maniabilité est correcte et, si au début on n'envoie pas toujours la balle à qui on le voudrait, avec un peu d'habitude tout rentre dans l'ordre. Néanmoins, attraper la balle est assez difficile car il faut suivre son ombre et utiliser le scanner pour connaître la position des joueurs. De plus, plonger sur la balle n'est pas des plus facile. Frapper à la batte est également un art compliqué, d'autant que les façons d'envoyer la balle sont très nombreuses (balles rapides, lentes, en courbes, en zigzag, hautes, basses...). Vous voyez, vous avez du pain sur la planche ! Les plus téméraires d'entre vous, choisiront l'un des seize scénarios enregistrés dans le jeu et s'efforceront de remporter le match malgré tout. Voilà un bon défi ! Globalement, le jeu est tout de même un peu monotone et seuls les passionnés y trouveront réellement leur compte. ■



Votre coup n'était pas bien fort ; la balle est juste devant vous !



GENRE : *SPORT* • ÉDITEUR : *ACCLAIM* • EXISTE SUR : *GG* • TAILLE CARTOUCHE : *32 Mb* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *2* • NOMBRE D'ÉQUIPES : *28* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

SON : 12/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ: 15/20
INTÉRET : 15/20

80%

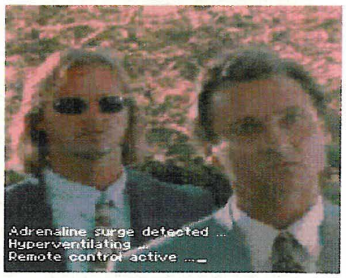
Wirehead

MEGA-CD EUROPÉEN

PAR LAURENT

Savant farfelu,

bricolo de génie, que des mecs pas cools, pas vraiment humains, veulent coincer, tel est Wirehead. Les cartes sont posées, et il est temps de vous annoncer que ce sera à vous de diriger Wirehead dans son aventure afin qu'il ne se fasse pas attrapper. Ce jeu est avant tout un film interactif, un peu comme les Power Rangers sur la même console, et à ce titre, il bénéficie d'une qualité graphique assez moyenne (Mega-CD oblige...). Quant à son intérêt, il est plutôt limité. On suit le film, on essaye les différentes possibilités (droite, gauche, bas, haut) jusqu'à ce que l'on trouve la bonne, et il faut avoir de la mémoire pour le finir. Mais malgré tout, il y a suffisamment d'humour, d'action et d'intensité pour que le joueur ne s'y ennuie pas trop. En revanche, ce n'est pas le genre de jeu auquel on joue très souvent et bien longtemps... Quant à ceux qui ne parlent pas l'anglais, ils risquent de ne pas tout piger. ■



GENRE : ACTION • ÉDITEUR : SEGA

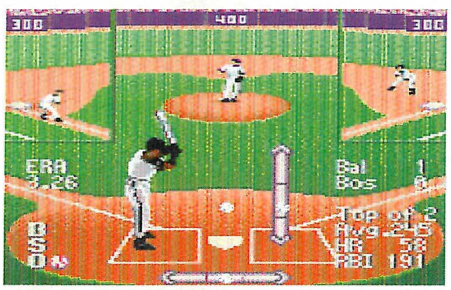
SON : 17/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 13/20

69%

rapido ! rapido ! rapido ! rapido ! rapido ! rapido ! rapido !

Franck Thomas big hurt baseball

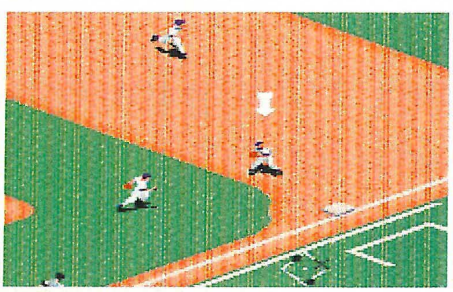
GAME GEAR

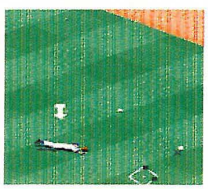


GENRE : SPORT • ÉDITEUR : ACCLAIM

81%

Sensiblement plus maniable que son grand frère sur MD (pour frapper la balle et pour courir derrière), cette simulation de base-ball pêche essentiellement par son manque d'ambiance et d'action. Pour l'ambiance, on aurait pu faire mieux, mais pas tellement plus. Par contre pour l'action, sachant que ce sport n'est pas des plus vivants, quelques options sympathiques n'auraient pas été superflues. Le jeu étant ce qu'il est, il faut reconnaître que l'animation est belle et que les graphismes sont fins. Voilà donc un bon jeu pour les passionnés de ce sport. ■





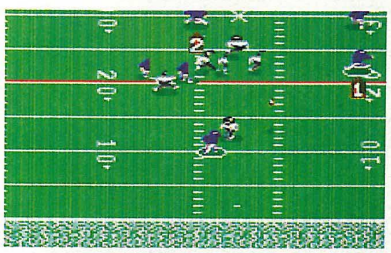
NFL quaterback club 96

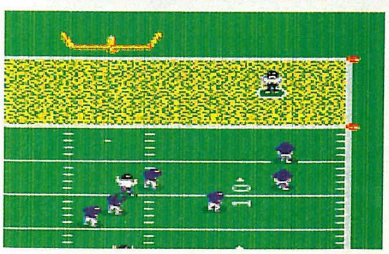
GAME GEAR

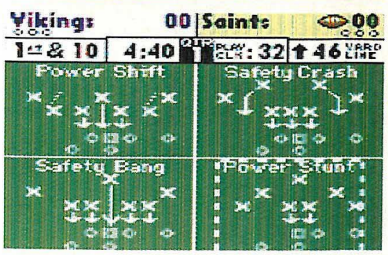
Avec énormément d'effacements de sprites (cela concerne la partie bas/droite des joueurs) et des sons pourris, on aurait pu croire que ce jeu ne vaudrait pas le coup. Et pourtant... Le scrolling est fluide, les déplacements de joueurs sont bien rendus, les passes sont faciles à exécuter, courir et éviter les adversaires se fait avec un grand plaisir, les tactiques ne sont pas trop nombreuses et sont très claires... Bref, le jeu s'avère très jouable. De plus, deux types de terrain sont proposés, dont l'un est très agréable à la vue. Une bonne surprise, donc ! Trente équipes sont disponibles et il est même possible d'entrer un "password" pour continuer une saison. ■

ÉDITEUR : ACCLAIM

85%







L' univers de la bande dessinée Japonaise tient son premier salon !!!

du 13 au 17 décembre 1995 à l'Espace Champerret Paris 17e

PLANETE MANGA

MINITEL
3615 JAPANIME
(1,29 F la minute)
TÉLÉPHONE 36 68 61 01
(2,23 F/minute) (Broadsystem)
Toutes les infos / Tous les concours.
et gagnez des entrées

Venez tous voir, essayer, acheter, echanger...
Toutes les nouveautés Mangas, Jeux, Dessins Animés, etc...
Nombreux concours organisés
Démonstrations d'Arts Martiaux, Demos de Jeux...

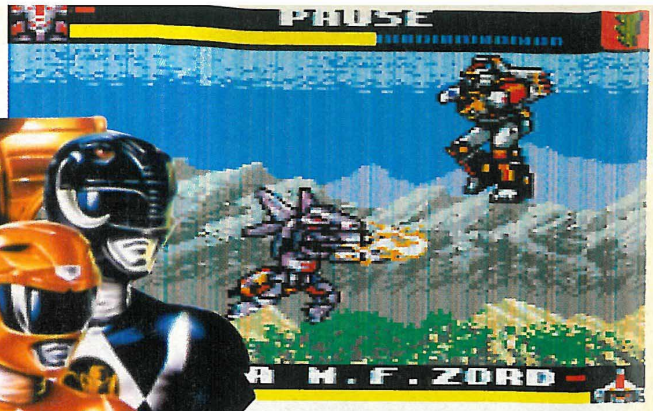
PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMÉS ET BANDES ANNONCES

★ **Entrée 35 Frs. - Ouvert de 10h à 20h - Nocturnes le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h** ★

NRJ — AK VIDEO — SHOGUN CENTER — KAZE ANIMATION — AB PRODUCTIONS

Espace Champerret 6, rue Jean Ostreicher 75017 Paris - Accès par Bus ou Metro Lignes 83, 92, 93, 163, 164, 165, PC - Station Pte de Champerret
Stations de Metro : Pte de Champerret ou Louise Michel (Dir. Gallieni / Pt de Levallois) Accès par voiture - Parking Champerret sur le Périphérique par la station Shell.
Vente de billets : Fnac, Virgin, Difintel

Entre Mortal Kombat 1 et 2, Fatal Fury Special, Primal Rage et Power Rangers The Movie, la guerre est déclarée. On les a tous ressortis pour désigner le vainqueur, voici le résultat...



T. Megazord contre Ninja M. F. Zord ! Les ennemis aussi possèdent des coups spéciaux comme les Power Rangers. Ils sont faciles à exécuter.

Power Rangers the movie

GAME GEAR

Les personnages ont une taille correcte, l'animation est rapide et sans faille, les coups sont spectaculaires, la maniabilité ne pose aucun problème, les graphismes sont nets et le jeu est intéressant. C'est le meilleur compromis obtenu et cela en fait le meilleur jeu de combat sur GG.

EN RÉSUMÉ

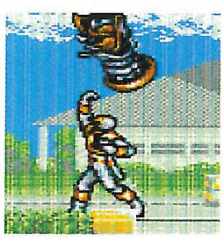
PAR FRANCIS

Comme pour

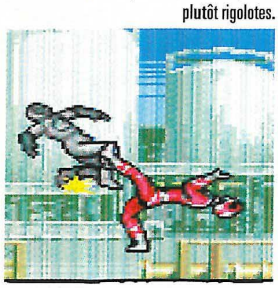
chaque génération, plusieurs adolescents ont été désignés pour repousser les incessantes attaques du mal et ont reçu pour y parvenir des pouvoirs surnaturels ainsi que des moyens de combat puissants, en l'occurrence les "Thunder Zords". Aujourd'hui, ils entrent en jeu...

Un intérêt renforcé

Ce jeu de combat, qui peut se jouer à deux avec le Game Link, possède plus d'un atout. Tout d'abord, deux modes de jeu sont proposés. Dans le mode Histoire, il n'est possible que de jouer seul. Sans pouvoir vous déplacer au-delà de l'écran, vous êtes assailli par des vagues d'ennemis qui arrivent les unes après les autres de toutes parts. Pour chaque ennemi, une barre d'énergie apparaît afin que vous sachiez son état de santé. Après les avoir tous balayés, le combat se poursuit dans un duel contre un Boss et là, vous utilisez votre "Thunder Zord" ! Six niveaux sont ainsi proposés et avant chacun d'eux, vous devez choisir l'un des six Power Rangers qui aura l'honneur de combattre... Dans le mode Combat, où vous pouvez jouer seul ou contre un ami, vous avez le choix entre quinze personnages, Power Rangers et ennemis confondus ! Il s'agit de combats uniques composés de une à cinq manches suivant l'option choisie. Le tout dans trois niveaux de difficulté possibles.



Uppercut ! Vous pouvez aussi faire des projections.



Certaines techniques sont acrobatiques et plutôt rigolotes.

Chaque personnage possède de nombreux coups classiques, comme ce coup de pied sauté. Il est possible de se mettre en garde, de s'accroupir et même de courir... Des techniques spéciales sont également disponibles.

Un jeu qui a su trouver le bon compromis

Sur GG, la taille des personnages conditionne le jeu. Trop petits, l'action risquera d'être confuse, trop grands elle manquera de fluidité et de rapidité. Avec ce jeu, la taille des combattants est impeccable et cela a permis de créer un plus grand nombre de sprites et d'obtenir une animation plus rapide. Il faut dire que les coups ne manquent pas ! Ils s'enchaînent à un rythme dingue, sans aucun ralentissement ni effacement de sprite. Et que dire des coups spéciaux qui ne posent aucun problème pour être déclenchés et qui offrent un spectacle sans précédent. Ce jeu est vraiment excellent avec une jouabilité totale grâce à des enchaînements de coups fulgurants, des graphismes plaisants, une ambiance simple mais soutenue et un intérêt bien relevé. Une super production ! ■

Attendez-vous à des coups spectaculaires, des flammes et des boules de feu.

GENRE : *BEAT'EM UP* • ÉDITEUR : *SEGA* • EXISTE SUR : *SNIN, GB* • PREVU SUR *MD* • TAILLE CARTOUCHE : *N.C.* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *6* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 OU 2 AVEC CABLE* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

SON : 14/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 17/20

90%

Tous les must sont dans le catalogue vidéo

E.LECLERC

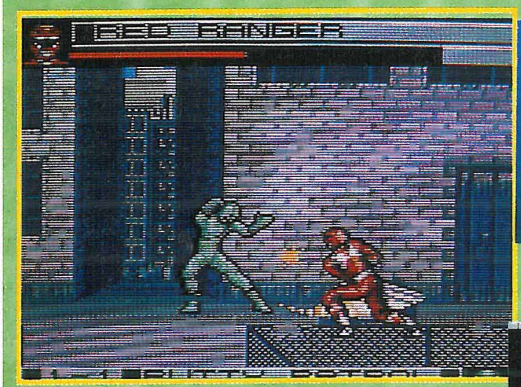
Jeux, consoles, nouveautés,

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

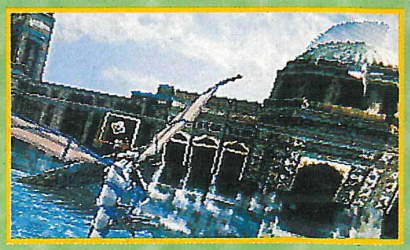
MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

donne son avis sur la sélection des magasins



365F*25

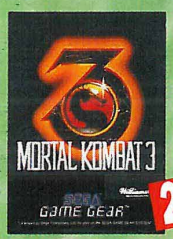


365F*25

PANZER DRAGOON
Un univers fantasmagorique en 3D précalculée. Un hit incontournable sur Saturn et une bande-son envoûtante.

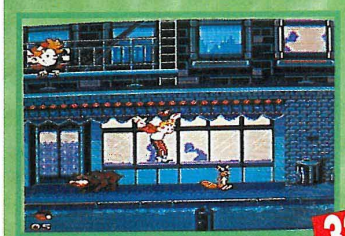
243F*20

POWER RANGERS 2
A grands renforts d'effets spéciaux en tout genre, visuels et sonores, les programmeurs ont transposé avec maestria les éléments clés de la série. La bonne qualité du jeu surprendra les fans !



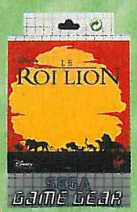
244F*80

MORTAL KOMBAT 3
14 personnages dont 7 totalement inédits composent ce nouveau volet de la série Mortal Kombat. Un très bon cru !



324F*60

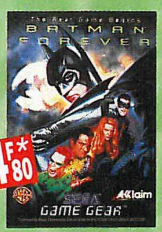
SPIROU
Comme tout ce que fait Infogrames dans le domaine, Spirou sur Megadrive restitue fidèlement la BD.



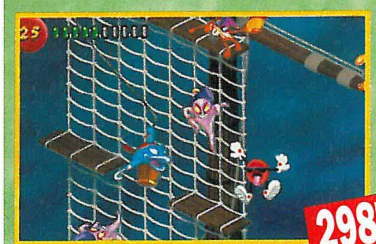
243F*20

LE ROI LION
Jeu de plates-formes dans la plus pure tradition Disney. Le résultat frise la perfection !

244F*80



BATMAN FOREVER
Du grand art et une bonne dose d'originalité font de Batman Forever la meilleure adaptation de film.



298F*35 sur Megadrive

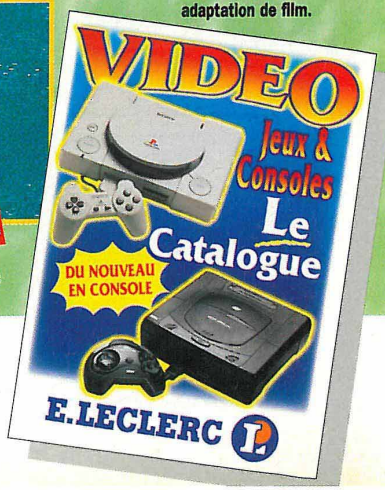
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
Un jeu de plates-formes aussi beau qu'original à déguster sans aucune modération !

347F*70 sur Megadrive

EARTH WORM JIM 2
Exentricité de rigueur ! EWJ 2 s'adresse aux joueurs avertis, prêts à tout.

345F*00 sur Megadrive

WATERWORLD
Magnifique ! L'animation des personnages et la jouabilité sont exellentes.



16 pages de hits pour vidéo-maniaques. A vous de jouer !

*Offre à durée limitée, disponible dans les magasins listés sur le 3615 JOYPAD.

1995 - IMEDIAS - Tél. 62 111 111 - RC 83 B 730 - Sauf erreurs typographiques - Photos non contractuelles. Prix promotionnels indicatifs.

SATURN force

le cahier 100% SATURN

VIRTUA COP

l'arcade au pixel près

Découvrez aussi :

HI-OCTANE

LE MANOIR DES ÂMES PERDUES

ROBOTICA

ETC...

WORMS

Ces vers vont vous éclater !

Devenez maître du monde avec

SIM CITY 2000

CLOCKWORK KNIGHT 2

Worms

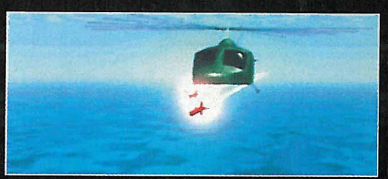
SATURN EUROPÉENNE

C'est la folie des vers ! Ils viennent de partout, armés de bazookas et de grenades. Loin d'être solitaires, ces vers se baladent par quatre, avec des intentions belliqueuses. C'est Worms. Une folie pure. Vous allez devoir les vaincre, en-vers et contre tous !

Voici le menu des armes, avec dans l'ordre : le bazooka, les missiles à tête chercheuse, les grenades, les grenades à fragmentation, le fusil à pompe, le pistolet-mitrailleur, le coup de poing, la boule Dragon Ball, la dynamite, les mines, l'attaque aérienne et la téléportation.

Pour atteindre des endroits haut perchés, les Worms peuvent utiliser le grappin. Après cette ascension, ils pourront rejouer et attaquer.

Les Worms peuvent imiter les Lemmings et donc construire ou creuser. Voici les possibilités : le "creuse-tunnel", le marteau-piqueur, le grappin de ninja, l'élastique, la passerelle, le kamikaze, le "pousse-Worm". À droite, vous trouverez les items qui permettent de passer un tour ou de se rendre à l'ennemi.



Souvenez-vous

PAR LAURENT

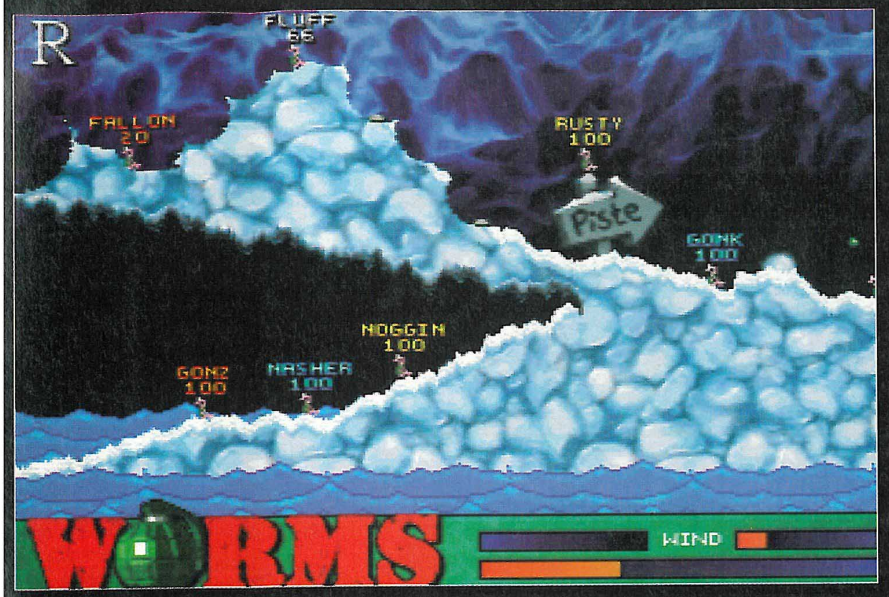
des Lemmings, ces petites bestioles que vous deviez sauver des pires épreuves... Et rappelez-vous également de Cannon Fodder, qui vous plaçait à la tête de quelques militaires émérites... Tout cela vous a plu ? Alors dites-vous qu'avec Worms, vous allez carrément péter les plombs !

Le ver le plus long

Quelque chose ne tourne plus rond sur la planète "Vers"... Tous ses habitants se sont mis en guerre les uns contre les autres. Ils se sont fixé un objectif simple : anéantir les autres ; une stratégie digne du Commandant Sylvestre, qu'ils vont mettre en application immédiatement. De toutes parts, dans toutes les contrées, les bataillons de Worms (leur véritable nom), s'organisent. Ils ressortent de leurs caves leurs fusils à pompe, leurs roquettes et autres missiles, ils s'équipent jusqu'au cou de cordes et de lances-flammes, et partent à l'assaut de leurs ennemis. Avec vous au milieu... Mais la guerre qui vous attend n'est pas de celle de l'époque de Napoléon. Vous ne devrez pas avancer stupidement, en vous précipitant dans les bras de vos ennemis qui n'attendent que ça. Non, vous devrez faire preuve de stratégie, et réfléchir à deux fois avant d'agir n'importe comment.

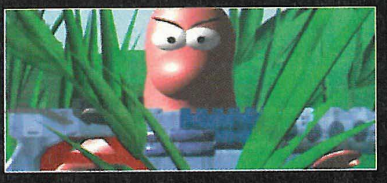
Worms is Wonderful !

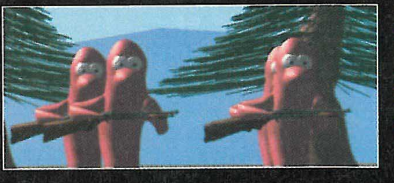
En deux mots comme en trois : ce jeu est fabuleux ! Et pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce qu'il y a énormément d'humour, et en toutes occasions. Par exemple, vous sélectionnez un bâton de dynamite, puis vous observez votre Worm partir les bras chargés de cette énorme bombe, la déposer à l'endroit de votre choix (de préférence sur le crâne d'un ennemi), et repartir dare-dare en ricanant. Certes, on ne voit pas précisément le rictus du ver, puisqu'à l'écran il est assez petit, mais les bruitages, excellents tout au long du jeu, retranscrivent très bien les "émotions" des personnages. Mais par-dessus tout, c'est complètement délirant à jouer. On se prend vite au petit jeu de la "guéguerre", à chercher des ruses de sioux pour posséder l'autre. Et pour cela, de nombreux moyens existent : les Worms marchent, sautent, esca-

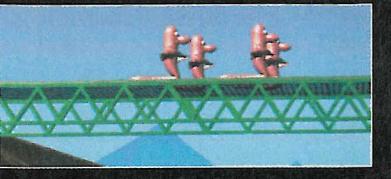


Méfiez-vous des pentes enneigées : les Worms peuvent glisser sur la glace, et passer sur des mines..

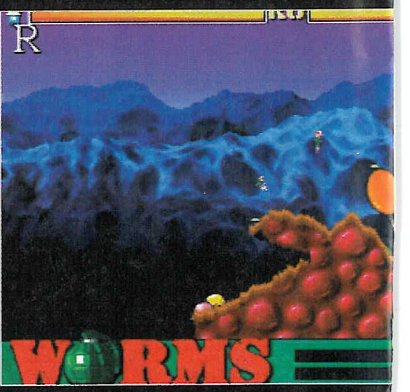
Pan ! La grenade vient d'exploser, envoyant tout le monde à la flotte.







Les noms en couleur au-dessus des Worms indiquent l'équipe à laquelle ils appartiennent. Chaque Worm possède au départ 100 points de vie, qui s'effritent au fur et à mesure des coups. Vous pourrez, avant de jouer, changer le nom des équipes et des personnages pour mieux les reconnaître. Au passage, notez le Worm le plus haut perché, en train de viser avec son bazooka. Il faut vérifier la direction et la portée du tir pour atteindre l'ennemi. Mais gare au vent, qui joue parfois des tours !

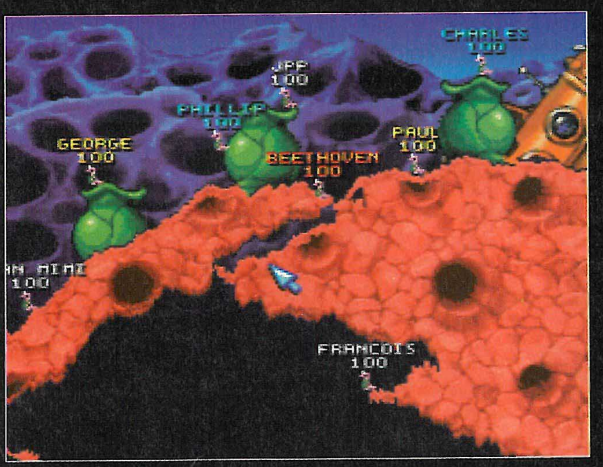


Voilà le fameux coup de poing "à la Street Fighter"... Les amateurs de baston connaissent.

MATCH CONTRE

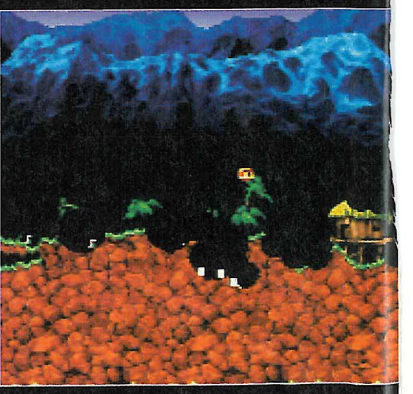
LE NÉANT

Worms est le seul jeu de statégie existant sur Saturn, et il me paraît donc impossible de le comparer. À l'impossible, nul n'est tenu. Par contre, je souhaite vivement que d'autres éditeurs nous créent des jeux du même genre, aussi "fun" et aussi délirants.

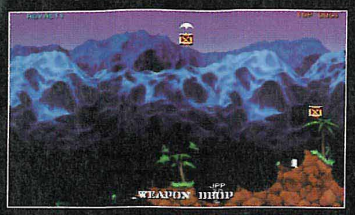


Pour les missiles à tête chercheuse, la téléportation et les attaques aériennes, vous devrez indiquer le lieu d'attaque avec le curseur. C'est aussi un bon moyen de scroller et d'observer la position des autres Worms.

Voici un niveau typique. Je sais, après un combat, ça ressemble plutôt à un gruyère, mais je vous jure qu'avant c'était beau !



Ce petit parachute amène des armes... C'est ainsi que vous pourrez vous procurer les moutons explosifs ou les bananes à fragmentation.



L'attaque aérienne est une arme redoutable.

Certains niveaux sont ultra-petits, ce qui donne des batailles d'enfer.

EN RÉSUMÉ

Worms est un jeu davantage axé sur la stratégie que sur l'action. Mais attention ! Pas de la stratégie gonflante style échecs (j'aime quand même bien les échecs)... On s'éclate comme un taré à canarder les autres et à leur faire les pires coups de s... Si ce jeu est excellent à un seul joueur, il est encore meilleur à plusieurs, car là, les plus vicieux des partenaires découvrent leur vrai visage ! Et pour finir, félicitons-nous du nombre de décors et de niveaux, qui frise l'incalculable. Cela donne à Worms une durée de vie gigantesque.

ladent avec un grappin de ninja, sautent à l'élastique, lancent des moutons explosifs, poussent leurs adversaires dans le vide, creusent à l'horizontale et à la verticale, construisent des passerelles, se téléportent... Et lorsqu'ils se trouvent face à face, tous les moyens sont bons : bazooka, grenades à fragmentation, missiles à tête chercheuse, attaques aériennes, boule de feu "made in Dragon Ball"... Un arsenal que les États-Unis pourrait leur envier ! Avec tout ça, on a la possibilité de s'éclater comme un malade, de mettre des coups de bazooka à bout portant et de voir les Worms partir en miettes. Bref, c'est vraiment bon, surtout à plusieurs joueurs.

Un jeu infinissable ?

N'entendez pas par "infinissable" un jeu "injouable", bien au contraire. C'est surtout dû au nombre de décors, qui se comptent en millions. En effet, au début de chaque combat, les Worms sont placés sur le terrain de manière aléatoire, et les décors, très sympas au demeurant, ne sont jamais les mêmes. Jamais vous ne tomberez deux fois de suite sur le même niveau. Autant vous dire que dans ces conditions, il faudra apprendre à vous adapter au terrain, comme un vrai bidasse. Une autre chose qu'il faudra apprendre, c'est à manier les armes et à viser. Car si la maniabilité est bonne, il faut cependant avouer qu'un certain temps de pratique sera nécessaire pour bien appréhender toutes les commandes. Si j'avais deux regrets à exprimer, ils concerneraient d'abord certaines approximations énervantes, comme par exemple les "guns" : pourquoi, lorsque l'on tire avec le fusil à pompe ou la mitrailleuse, et que l'on est trop près, on perd autant d'énergie, si ce n'est plus, que son adversaire ? Idem pour les mines, qui explosent parfois sans que l'on sache pourquoi... Deuxième détail : on ne peut pas scroller pour observer le placement de ses coéquipiers et de ses adversaires à moins de choisir certaines armes. Bref, cela demande deux ou trois manip', alors que cela aurait pu se faire naturellement, comme dans Lemmings. Voilà quelles sont mes doléances : deux bricoles qui n'enlèvent absolument rien à ce jeu qui reste tout simplement étonnant. Je vous déconseille vraiment de le louper ! ■

+

Worms est un jeu fou à la durée de vie époustouflante. Et j'adore le lancer de moutons explosifs... Fabuleux à plusieurs !

–

L'impossibilité d'avoir une vue d'ensemble est gênante, et l'on regrette les approximations avec les "guns" et les mines.

Ce petit Worm, au milieu, vient de perdre ses derniers points de vie. Il va donc se suicider. Il arrive souvent que les Worms, autour des morts, goûtent à l'explosion et y perde de l'énergie.

Worms

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 19/20

92%

GENRE : *STRATÉGIE* • ÉDITEUR : *OCEAN* • EXISTE SUR : *PC-CD, PS* • PRÉVU SUR : *MD, SNIN* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *+ DE 4 MILLIARDS* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4* • SAUVEGARDE : *OUI*

Vous pouvez trouver de nouvelles armes (une demi-douzaine) en brisant des caisses ou en les ramassant sur les ennemis.

Vroooooom,

PAR FRANCIS

vroooooom, criiiii, iiiii, clac, clac, pan, pan, aaaah... En clair, une voiture de police est arrivée à fond la caisse et a bloqué ses roues dans un nuage de fumée. Deux flics en sont immédiatement sortis et ont ouvert le feu sur un pauvre trafiquant d'armes qui est obligé de faire ça s'il veut nourrir sa famille... Énervés, ne comprenant vraiment pas pourquoi on leur tire dessus, les potes du trafiquant, armés jusqu'aux dents, ouvrent le feu à leur tour....

Lethal Enforcers version Saturn

Virtua Cop n'est pas du tout la version Saturn de Lethal Enforcers puisqu'il s'agit de policiers et non de cow-boys ! Mais dans le principe de jeu, c'est à peu près la même chose, même si, évidemment, les performances techniques des consoles n'ont rien à voir. Le jeu se déroule à la manière d'un film qui vous emmène à différents endroits. Les mouvements de caméra se font dans tous les sens, vers le bas lorsque vous descendez dans un garage par exemple, vers le haut lorsque vous regardez un mirador, sur les côtés également, et parfois même, la caméra zoome sur un point donné éloigné procurant au joueur la sensation d'être réellement dans le jeu. Que cela vous plaise ou non, vous ne pouvez pas décider de vous diriger vous-même, de vous cacher derrière une caisse ou de vous mettre à couvert. Là encore, l'intérêt est fortement diminué car après quelques parties, on sait exactement comment vont arriver les ennemis et du coup, le plaisir n'est plus le même... Lorsqu'un ennemi s'apprête à vous tirer dessus, une cible apparaît sur lui et vous avez un nombre variable de secondes pour le dégommer. Certains n'ont pas de cible mais vous pouvez quand même les descendre pendant qu'ils se déplacent. Ça, c'est intéressant, d'autant que les variantes de déplacement sont nombreuses. Certains roulent au sol, d'autres jaillissent d'une caisse, d'autres

Le temps où l'on jouait aux Cow-boys et aux Indiens est bien dépassé. C'est maintenant la police qui fait la justice, et c'est dans la peau de deux super flics que vous allez faire respecter la loi ! Attention aux bavures...

Virtua cop

SATURN EUROPÉENNE

+

Non seulement le flingue est un superbe objet de collection mais il apporte beaucoup au jeu. L'animation des personnages est parfaitement fluide et réaliste.

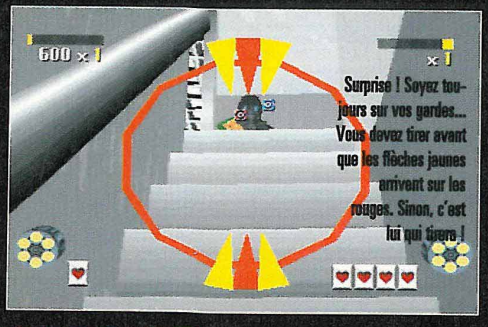
Votre arme de base ne peut tirer que 6 coups. Après, vous devez la recharger en appuyant rapidement deux fois sur "B". Vous entendez et vous voyez à l'écran le mot "RELOAD" pour vous dire de le faire.

EN RÉSUMÉ

Virtua Cop, sans être un jeu révolutionnaire de par son concept, procure néanmoins beaucoup de plaisir grâce, notamment, au flingue qui est vendu avec. Un très bon jeu, d'une bonne difficulté, mais répétitif à la longue et pas suffisamment vaste...

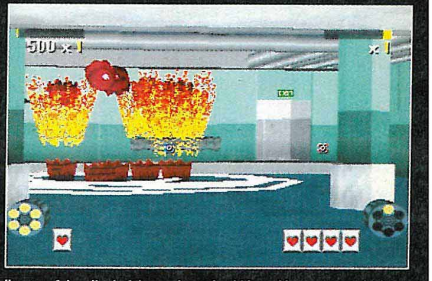
-

Lorsque l'on joue avec la manette, le curseur n'est pas assez rapide. D'une partie à l'autre, les ennemis arrivent toujours dans le même ordre.



Certains éléments du décor peuvent être détruits, comme ces ordinateurs.

Attendez que les civils s'écartent un peu car, de toutes façons, le méchant n'est pas sur le point de tirer.



Il est parfois utile de faire exploser des bidons. Vous pouvez ainsi parvenir à éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.

encore se présentent juste devant vous et tentent de vous attaquer au couteau. Il y a même des civils affolés (à épargner à tout prix, sinon vous perdez une vie) qui se retrouvent dans les fusillades ! Enfin, vous pourrez recevoir sur la tête des grenades ou d'autres projectiles. Il faudra les détruire avant qu'ils vous arrivent dessus, et vous devrez repérer d'où ils viennent pour éliminer celui qui les envoie. Au niveau de l'intérêt, vous voyez que les arguments sont partagés. Néanmoins, le fait de pouvoir jouer à deux et celui d'avoir un flingue remontent la note.

On s'y croit, ou pas ?

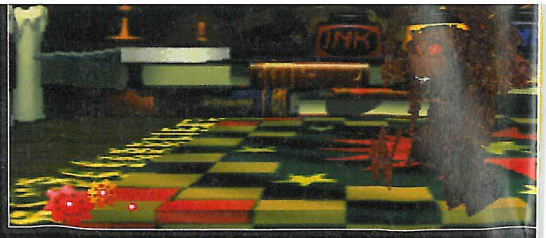
Au niveau de l'animation des personnages, de la façon dont ils arrivent, dont ils tombent, c'est vraiment génial tant ça paraît véridique. Les balles font des bruits différents selon l'arme utilisée et la surface touchée. C'est hyper cool ! Ce qui manque, c'est l'ambiance générale. Elle est bien comme elle est, avec des musiques simples, mais il aurait été encore mieux d'entendre des pas lorsqu'un ennemi arrive, d'entendre des discussions entre les deux flics, par exemple... Enfin, plein de choses dans ce genre, pour faire encore plus vrai... Incontestablement, Virtua Cop n'est pas le "top du top". La vitesse du curseur de tir, lorsque l'on utilise la manette, manque un peu de rapidité et peut handicaper le joueur en certaines occasions. De plus, à deux joueurs, on a vite fait de perdre son curseur, trop petit et trop ressemblant avec celui de l'autre joueur... Néanmoins, la maniabilité est bonne, et puis vous avez aussi le flingue ! En conclusion, Virtua Cop est un bon jeu mais sans plus.. ■

Virtua cop

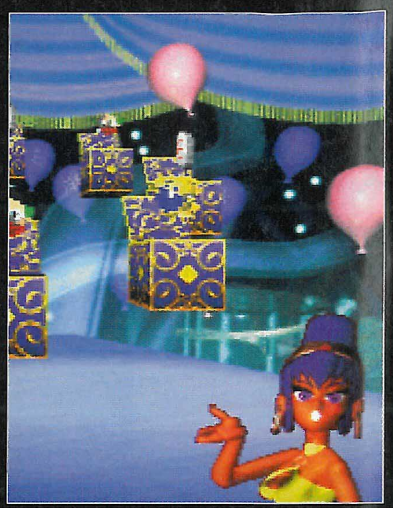
SON : 16/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 15/20

84%

GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : SEGA • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 3 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI



Clockwork Knight était le premier jeu de plates-formes à voir le jour sur Saturn. Au-delà de cette considération, c'était surtout le premier à utiliser de la 3D. Alors, s'il vous a plu, réjouissez-vous. Son frère cadet vient de naître.



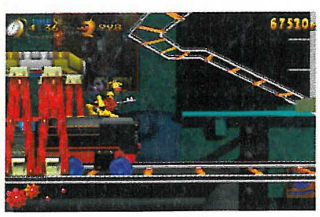
Clockwork knight 2

SATURN EUROPÉENNE

MATCH CONTRE

CLOCKWORK KNIGHT 1

Inutile de disserter deux ans sur ce match. Clockwork Knight 1 et 2 se



valent sur tous les plans : graphismes, jouabilité, genre des niveaux. Même le scénario est identique. Alors, bien évidemment, nous aboutissons à un match nul. Et j'aboutis, moi, à la conclusion suivante : des deux, il vaut mieux avoir les deux.

Pepperouchau

PAR LAURENT

Voilà, en rouages et en écrous, le chevalier mécanique Pepperouchau.

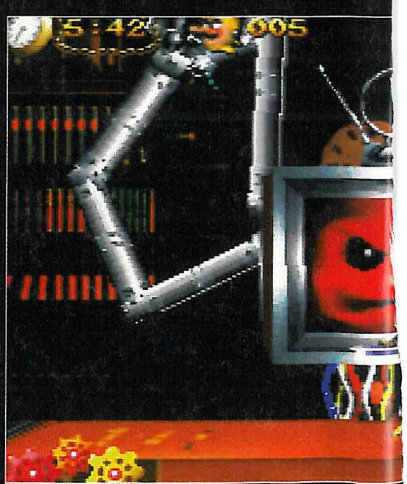
Méfiez-vous des vagues qui vous emporteront si vous ne vous mettez pas à l'abri. En plus, les canards font "coin-coin". Délire…

est un chaud. Chevalier du monde des Jouets Mécaniques, il a déjà dû, dans le premier volet de Clockwork Knight, montrer de quel bois il se chauffait. Et il faut croire que les vilains n'ont rien compris, puisqu'ils ont remis ça. On ne peut même plus roucouler en paix.

Plus fidèle que fidèle

Eh non, rien ne va plus dans le très beau monde des jouets mécaniques. La belle Princesse a de nouveau été kidnappée, et Pepperouchau s'est donc remis en quête de la douce. Une nouvelle fois, il va devoir affronter les monstres mécaniques, les pièges que lui tendent les pièces de la maison des jouets et se servir dignement de sa clef, son unique arme. De la même manière que dans le premier épisode, vous allez donc guider notre chevalier dans Clockwork

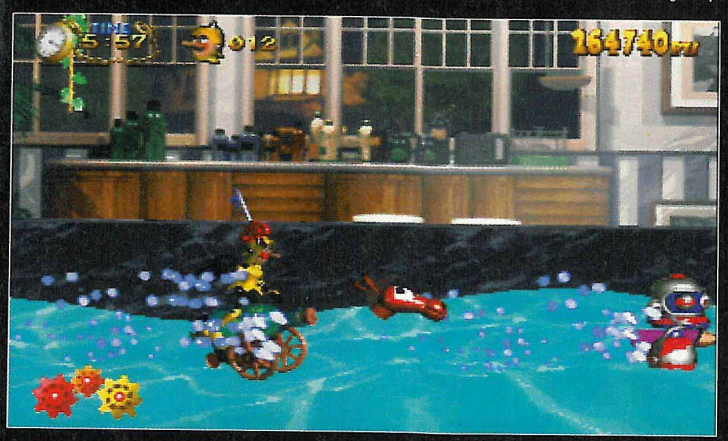
Dès le début du jeu, vous affronterez un boss, super facile à battre. Sauf si vous êtes le roi des manchots.



Dans ce très beau niveau, les canons vous propulseront et vous feront changer de plan.

EN RÉSUMÉ

Clockwork Knight 2 est un jeu en 3D et en 3B. Bon. Beau. Banal. Bon, car il est doté d'une bonne maniabilité, et que les épreuves sont rudes et variées. Beau, car la 3D, les personnages modélisés, les boss splendides et les décors digitalisés en mettent plein les yeux. Banal car, hormis ses graphismes, Clockwork Knight n'apporte rien de nouveau. Pas même par rapport au premier. Ou alors en si petite quantité que... Cela dit, les férus du genre plates-formes traditionnel s'enchanteront de ce titre qui aurait pu bénéficier de quelques niveaux supplémentaires.



Sur votre cheval mécanique, partez à l'assaut, tel un cosaque, de vos ennemis. Méfiez-vous cependant des obstacles posés sur votre chemin

Les boss sont particulièrement simples à battre. Observez bien et passez à l'attaque.

+

De très beaux graphismes en 3D s'allient à un jeu agréable et maniable. Il est intéressant d'avoir un peu de recherche à faire.

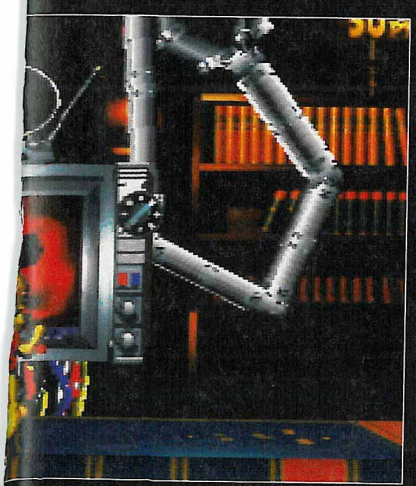
–

Un soupçon d'originalité par rapport au genre ou au premier du nom ne m'aurait pas déplu.

Knight 2. Et j'insiste sur le 2. Car s'il n'était pas là, on pourrait véritablement se croire dans les niveaux suivants du premier.

Je suis l'As de trèfle qui pique ton cœur

Ce soft possède effectivement de nombreuses qualités, tout comme son aîné. D'abord sur un plan ludique. Les épreuves sont assez variées, et pas toujours faciles. J'en veux pour preuve le passage de la tour, où il faut sauter de minuscule plate-forme en minuscule plate-forme, ou encore des écrous mécaniques sur lesquels il faut sauter. En outre, certains passages sont très sympas, comme ceux, par exemple, où vous êtes sur votre fier destrier mécanique. Vous devez éviter les obstacles, dégager les ennemis avec la tête de votre bourrin, et sauter d'un plan à l'autre pour récupérer le maximum de bonus. Le niveau de la salle de bains est lui aussi très agréable, et vous devrez faire attention pour attraper tous les objets qui traînent et découvrir le niveau planqué. Oui, des niveaux planqués, des passages secrets et autres fourberies, vous en trouverez un paquet. C'est pourquoi, si vous désirez obtenir toutes les cartes (as de cœur, de trèfle, de pique et de carreau, qui vous donnent, une fois réunis, une vie), vous devrez fouiller chaque niveau de fond en comble.



La 3D en forme

Vous aimerez sûrement savoir que ce soft est entièrement en 3D. Les ennemis sont modélisés sur des stations de travail 3D Studio et ensuite intégrés au jeu jeu. Idem pour les décors qui, eux aussi, sont en 3D. En permanence, vous pourrez admirer des graphismes très bien réussis. C'est ce qui vous permettra, dans certains niveaux, de changer de plan, et de jouer au fond de l'écran. C'est vraiment un beau jeu. Cependant, j'ai quelques petites remarques désobligeantes à présenter. D'abord, les erreurs du premier auraient pu être corrigées. Cela aurait été la moindre des choses. Par exemple, il y a toujours des sprites qui traversent partiellement des polygones. C'est dommage, même si cela n'enlève rien au jeu. Quant à la maniabilité, il vous faudra bien configurer votre manette si vous ne voulez pas criser. Il vaudra mieux, par exemple, sélectionner un bouton pour courir, plutôt que d'utiliser le traditionnel "deux fois avant". Cela vous évitera de faire un sprint sans le vouloir dans un moment délicat. Autre regret : le manque d'originalité. Certes, le jeu ne souffre pas de linéarité, mais nous aurions pu nous attendre à quelques épreuves plus originales que celles du premier. Ce soft est donc une réussite, mais n'apporte malheureusement pas beaucoup au genre. Il reste toutefois une bonne valeur des jeux de plates-formes classiques. ■

Clockwork knight 2

SON : 18/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 16/20

86%

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

Un arrêt à la station est obligatoire si vous ne voulez pas tomber en panne d'essence en plein milieu du circuit. Il existe trois types de station : une pour le fuel, l'autre pour les munitions, et la dernière pour le blindage.

Hi-octane

SATURN EUROPÉENNE

Bienvenue au 21ème siècle, où les courses de voitures ont pris une forme plus "radicale" que celle que nous leur connaissons aujourd'hui ! C'est vrai, quoi, on n'a jamais vu Prost sortir un bazooka pour éclater Berger sous prétexte qu'il était devant lui...Mais ce genre d'état d'âme n'étant pas votre fort, vous n'avez pas hésité à vous inscrire pour participer à cette boucherie motorisée...

Les explosions font vraiment penser à celles de Magic Carpet, le jeu sur PC. Apparemment, les gens de Bullfrog ont utilisé le même "moteur 3D" que pour ce dernier...

Voici l'un des nombreux raccourcis que comporte chaque circuit. À vous d'avoir l'œil qui traîne et de ne pas hésiter à emprunter des chemins détournés...

PAR STÉPHANE

Le temps

est venu de choisir votre engin parmi les six proposés. Des gros, des petits, des rapides, des chèvres, tout est une question d'appréciation des circuits. Ces derniers sont au nombre de huit, et chacun détermine un type de conduite. Mais le plus important, c'est le choix des armes, et c'est pourquoi chaque concurrent possède son lot de missiles et de mitraillette pour expliquer aux autres qui est le maître de la piste. Voilà, le moment est arrivé. Bien sanglé à bord de votre camion de combat, vous attendez patiemment que le feu passe au vert... Attention... TOP ! Ahhhhh, quelle horreur ! Eh ben, dites donc, si l'on vous avait dit ça, vous ne seriez jamais venu, foie de veau ! Car le problème avec Hi Octane, c'est qu'il est plein de bonne idées mais la réalisation ne suit vraiment pas.

Le pire est que c'est également saccadé, ce qui n'améliore pas vraiment le "fun". La maniabilité est de ce fait loin d'être au top car la Saturn, déjà débordée pour s'occuper de l'affichage, a beaucoup plus à faire que de traiter vos commandes "paddlesques" avec rapidité. Certes, il y a le phénomène d'inertie des vaisseaux à prendre en compte, mais il ne faut quand même pas pousser. Le graphisme des circuits est d'un niveau correct, mais celui des vaisseaux est vraiment raté. D'abord, ils ne sont pas texturés, ensuite, leur mocheté est plutôt provoquante. Seules les musiques sortent du lot, car de très bonne qualité pour tout amateur de Techno. En bref, cette adaptation est une bien belle déception. ■

Choisissez le circuit où vous allez opérer, parmi les huit disponibles. Chacun porte sur un thème particulier, comme le désert ou la ville, et est doté de raccourcis salvateurs...

Plutôt décevant...

L'animation est d'une lenteur à toute épreuve, et culmine dans la paresse lorsque vous êtes en vue extérieure et que plusieurs concurrents sont à côté de vous.

EN RÉSUMÉ

Cette adaptation est une déception, la réalisation traîne la patte, que ce soit sur le plan de la rapidité de l'animation, de la maniabilité ou des graphismes. Dommage, car il y avait de bonnes idées, comme le tracé original des circuits ainsi que leurs nombreux passages secrets...

GENRE : COURSE • ÉDITEUR : BULLFROG • DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE • NIVEAUX : 8 • JOUEURS : 2 • CONTINUES : OUI • PASSWORDS : OUI • AUTRE FORMAT : PC • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 95

SON : 18/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 13/20

77%

Le manoir des âmes perdues

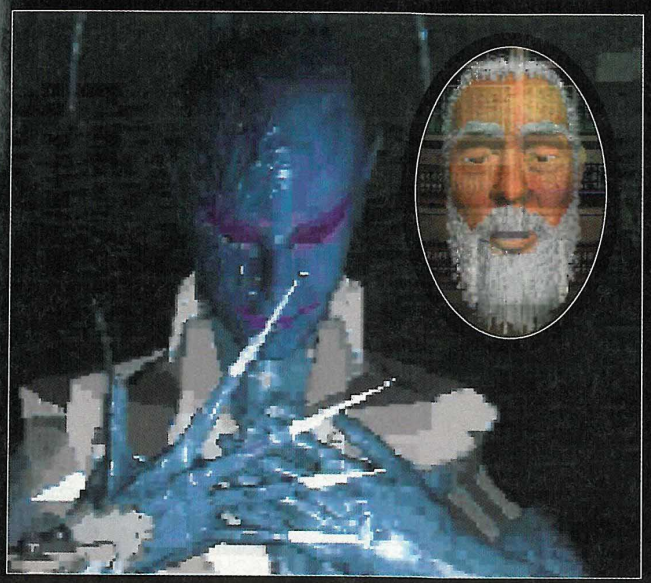
SATURN EUROPÉENNE

P A R F R A N C I S

Curieux, surprenant, ce jeu d'aventure l'est pour différentes raisons. Certaines sont honorables, mais d'autres le sont moins... Découvrez le secret caché de ce manoir...

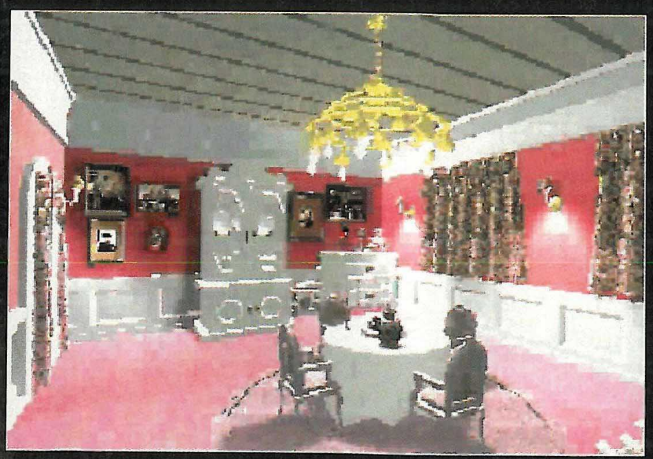
Lui c'est le méchant ! Pour le vaincre, vous n'aurez rien à faire d'autre que de regarder vos amis l'éliminer.

Le pauvre Elder sera tué...

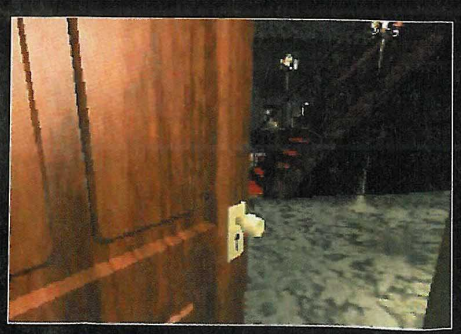


Mais qu'y-a-t-il donc après la mort ?

Une question que tout quidam s'est posée ou se posera un jour ou l'autre et à laquelle je ne suis pas en mesure de répondre. Les âmes perdues, en tout cas, se retrouvent dans un manoir, sous la forme de papillons bleus... Vous ne comprenez rien ? C'est normal ! Le scénario est assez étrange et c'est peu à peu que tout s'éclaircira... Ame perdue vous aussi, une mission vous a été confiée, celle de vérifier que tout va bien dans le manoir et, bien entendu, vous vous apercevez vite du contraire ! Un livre a été volé et vous devez mener votre enquête.



Bon, j'vais ouvrir les tiroirs ! Impossible, vous n'êtes pas libre de vos actions.

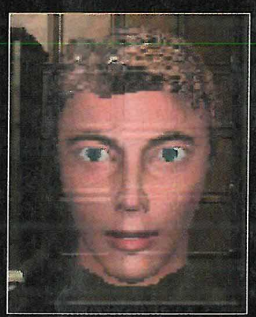


Toutes les portes ne sont pas ouvertes. Ça dépend du moment.

C'est beau, OK, mais ça fait dix fois que j'emprunte cet escalier.

Une aventure qui tourne court

On ne vous parlera pas des graphismes très beaux (ils semblent bizarrement moins bons que ceux de la version japonaise !), ni de l'ambiance sonore excellente (voix en français et musiques variées), mais plutôt de l'animation, de la maniabilité et surtout de l'intérêt du jeu. L'animation est, il est vrai, très spectaculaire, tout en "3D mappée", et toujours d'une parfaite fluidité. Mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit qu'elle est limitée et que certains détails font défaut. De plus, on aura en tout et pour tout 4 ou 5 objets à trouver et aucune vraie énigme à résoudre. Le principe du jeu en lui-même n'est pas très agréable non plus. Les manipulations sont simples mais deviennent lourdes très rapidement. On a donc très peu de liberté d'action ! Il faut dire aussi que, vu de l'extérieur, le manoir semble très vaste mais une fois à l'intérieur, on n'y découvre que neuf pièces qu'on sera vite lassé de visiter ! Enfin, on termine le jeu hyper rapidement, en une heure à peine, alors qu'on pense être au tout début de l'aventure ! Y'a pas à dire, on reste sur sa faim... ■



Mike se balade avec vous et vous file un coup de pocse de temps en temps. Suivez ses conseils !

GENRE : *AVENTURE* • ÉDITEUR : *SEGA* • EXISTE SUR : *MCD* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *FACILE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *2* • NOMBRE DE PIECES : *9* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

SON : 19/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 10/20

69%

EN RÉSUMÉ

En une heure, le jeu est fini et tout ce qu'on retiendra de lui, c'est qu'il est répétitif et qu'il ne laisse que très peu de liberté d'action. Son seul intérêt, l'originalité du scénario, ne peut bien entendu pas en faire un jeu incontournable.

Robotica

SATURN EUROPÉENNE

PAR YOHANN

Souvenez-vous,

Voici la clef qui vous permettra d'atteindre le prochain niveau. Il ne vous reste plus qu'à trouver le sas d'accès dans lequel vous glisserez cette clef électronique.

Bienvenue dans l'enfer cybernétique avec Robotica ! En effet, Sega nous propose de prendre les commandes d'un Mech-Warrior ultra sophistiqué. Cela pour sauver la Terre de la menace de la base orbitale de Deadalus. Attention, ça dépote un max !

en 1991. Doom révolutionne le monde douillet des jeux en 3D. En effet, jamais un soft n'avait comporté autant de sang et de violence dans ses entrailles fumantes... Possesseurs de consoles, réjouissez-vous car aujourd'hui, avec les consoles 32 bits, vous pouvez dorénavant goûter aux joies particulièrement grisantes de ce type de soft. Après Doom sur 32 X, voici que la Sega Saturn se dote d'un jeu du même acabit avec Robotica. En l'an de grâce 2077, la Terre est ravagée par de multiples conflits. La folie humaine est telle qu'elle menace l'avenir même de la planète. Néanmoins, dans un dernier éclair de lucidité, une force aux allures pacifistes va s'imposer à la face ravagée du monde. La "World Silent Security Service", puisque tel est le nom de ce gouvernement "supra-national", construit alors une base orbitale, la Deadalus, sur-armée et conçue pour être autonome. Celle-ci a pour mission de contrôler le "pacifisme" des peuples et tout instinct belliqueux est sévèrement puni par la destruction pure et simple de l'État qui enfreint cette règle de paix imposée.

La voici enfin, cette maudite base qui a terrorisé des générations entières d'hommes. Votre mission : trouver son centre nerveux et la détruire.

Deadalus est en vue ! Formation, restez serrée et compacte lors de l'abordage. Le plus dur reste encore à faire...

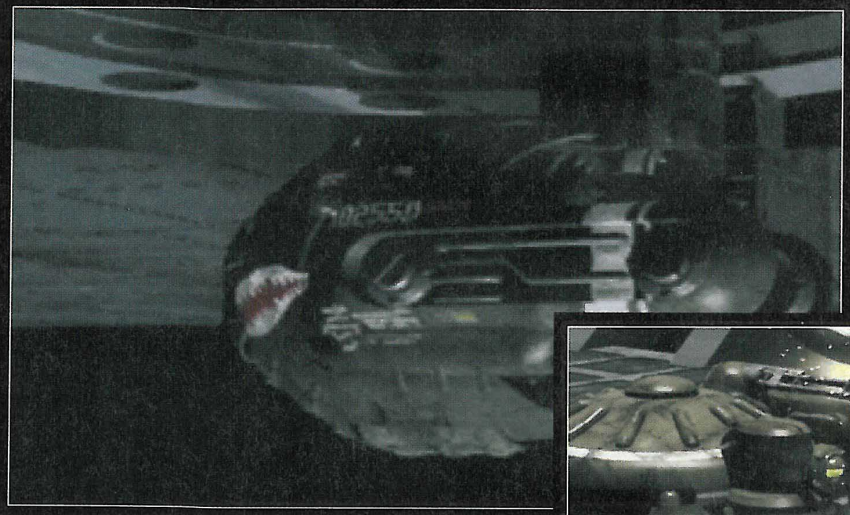
Ce robot ne dispose d'aucun armement. Cependant, ne le sous-estimez pas, car il vous fonce dessus comme un taureau et vous fait subir de gros dommages.

EN RÉSUMÉ

En définitive, Robotica, sans être des plus novateurs -il ne s'agit que d'une version remixée de Doom-, ne déçoit pas son monde. L'ambiance pesante est omniprésente. On joue, on joue et on ne peut plus s'arrêter. N'est-ce pas, après tout, ce que l'on demande à un jeu ?

L'action et l'ambiance de Robotica sont les deux "plus" indiscutables de ce soft. On est complètement subjugué par le jeu et on y passe des heures sans s'en rendre compte.

Les graphismes, bien qu'offrant un excellent rendu, sont assez sombres. Mais certains rétorqueront que c'est pour mieux nous stresser...



Ça y est ! Vous sentez déjà les vibrations des réacteurs prêts à vous envoyer vers votre destin. Accrochez vos ceintures, checking terminé, décollage quasi imminent.

Une paix préservée à coups de rayons laser

Cette politique de terreur va ainsi préserver une paix fragile durant près de huit cents ans, à la façon d'une "épée de Damoclès" technologique, menaçant de bombardements laser quiconque oserait broncher. Mais, après huit siècles de menace, plus personne ne comprend que Deadalus puisse encore chapoter le devenir de l'espèce humaine. C'est pourquoi une mission est mise en place pour détruire la station orbitale. Malgré tout, le succès de cette expédition n'est pas assuré d'avance car, la technologie aidant, Deadalus est devenue entièrement autonome et elle est tout à fait à même d'assurer une défense pratiquement infranchissable. Toutefois, une escadrille de six Mech-Warriors, dont vous, est larguée au large de l'imposant satellite. Mais les tirs de barrage sont tels qu'ils réduisent à néant vos cinq compagnons d'armes. Vous voilà seul dans la citadelle d'acier... Après avoir inspecté votre matériel, vous vous mettez en quête du centre nerveux de Deadalus. Votre Mech est des plus impressionnants. Le bras gauche, bien que dépourvu de tout armement, vous permettra d'asséner des séries de coups de poing dévastatrices. Quant au bras droit, il bénéficie d'une série d'armes interchangeables. On y dénombre tout d'abord un canon Vulcain à la capacité de 150 coups, puis quelques missiles à tête chercheuse, que vous devrez utiliser avec parcimonie et, enfin, un canon laser à la force d'impact assez impressionnante. Inutile de vous préciser que les munitions sont en nombre limité. Mais pas de panique, car de nombreux items d'armes sont laissés par vos ennemis lorsqu'ils sont détruits. Autre particularité du système d'armes : la possibilité d'augmenter son niveau d'attaque, grâce à des items dispersés le long des coursives de Deadalus. Pour votre défense, vous disposez d'un radar sophistiqué qui accroche tous les ennemis à votre proximité. De plus, il vous permet d'afficher, lorsque vous vous êtes connecté au terminal de chaque niveau, une carte automatique.

Au hasard de vos déambulations ou de vos combats, vous trouverez maints objets qui vous permettront de vous réarmer ou, comme ici, de renforcer votre bouclier.

Un arsenal impressionnant

Sous sa carcasse d'acier, votre Mech dispose d'autres options très intéressantes, comme l'écran de plasma, qui vous protège des tirs ennemis, ou le "Hover Jet", qui vous propulsera à environ trente centimètres du sol afin de survoler des plaques d'acier chauffées à blanc. Enfin, la fonction "Re-Fresh" vous permet de reconstituer en partie votre bouclier protecteur. Cet arsenal vous sera des plus utiles pour venir à bout des nombreux robots assurant la défense de cette base. Du tank robotisé à la sonde laser, ils seront tous là pour vous faire mordre la poussière, et deviendront plus coriaces au fur et à mesure de votre avancée. Robotica est une réussite technologique, et les scènes d'introduction, entièrement en cinématique, sont sublimes. Au fil du jeu, les graphismes, tout en "3D mappée", quoiqu'un peu sombres, offrent un très bon rendu. Mais c'est surtout au niveau de la fluidité et de la rapidité du jeu que l'on est étonné. Les bruitages, mais surtout les musiques, composées d'une symphonie d'orgue et de cors, confèrent à l'ensemble une ambiance sombre et pesante à souhait. Robotica est, somme toute, une réussite.

Robotica

SON : 19/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 18/20

90%

GENRE : *KILL'EM ALL* • ÉDITEUR : *SEGA* • DIFFICULTÉ : *ÉLEVÉE* • CONTINUES : *OUI* • PASSWORDS : *NON* • AUTRES STANDARDS : *NON* • DISPONIBILITÉ : *DÉCEMBRE*

Basketto, du haut de son 1,88 mètre, assène des dunks ravageurs au détriment de ses adversaires. Il est ce que l'on appelle un "killer" !

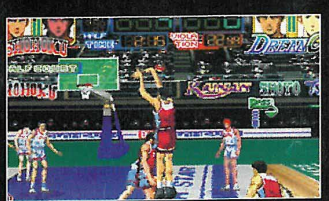
Slam dunk

SATURN JAPONAISE

Les "japanimaniaques" connaissent, j'en suis sûr, la série animée Slam Dunk qui triomphe au Japon. Fort de ce succès, Bandaï a développé un jeu de basket pour la Saturn reprenant tous les personnages de la série. Décidément, le basket-ball est devenu un très gros enjeu sur les consoles 32 bits...

Tous les coups les plus spectaculaires, comme les "Alley Hoops", sont exécutables. L'animation, dans Slam Dunk, est sans faille.

Cette vue en perspective 3D vous permet d'avoir une vue complète du terrain. Vous verrez ainsi vos équipiers les mieux démarqués.



L'écran de votre équipier bloque votre adversaire. Ainsi, vous avez le loisir de décocher un tir à mi-distance.

Le tir à trois points permet bien souvent de creuser le trou entre vous et vos adversaires. De plus, c'est un "sape-moral" imparable.

L'Animé le

PARYOHANN

plus en vue et le plus populaire depuis près de deux ans au Japon est Slam Dunk "I love basket-ball". Les aventures de "basketto Hanamichi" et de ses "teamates" séduisent de plus en plus de téléspectateurs. Hanamichi Fakuragi est un jeune collégien à la vie plus qu'agitée, et c'est une véritable terreur dans son bahut. Sa taille plus qu'impressionnante fait qu'on le surnomme : "Basketto", un surnom qu'il déteste, et qui le met dans une rage folle. Cela jusqu'au jour où la fille de l'entraîneur de l'équipe de l'école lui demande de faire partie du cinq majeur des fameux Shohoku. Hanamichi tombe alors complètement amoureux de cette belle et jolie jeune fille, et répond favorablement à sa demande. Malgré des débuts plutôt risibles, notre Basketto devient vite une terreur des "playgrounds". En ce qui concerne le jeu lui-même, Bandaï a surtout fait fort au niveau de la présentation et des options. La présentation est entièrement en "full motion video" et reprend quelques instants-clefs du premier épisode de l'Animé. On est tout de suite plongé dans l'atmosphère des matchs inter-lycées et on adore ça, surtout qu'au niveau des options de jeu, on n'est pas en reste. Vous avez le choix entre un mode "story" et un mode "versus". Ensuite, vous choisirez vos équipes et leur "cinq" de départ, ainsi que le terrain sur lequel vos joueurs évolueront. Puis, sur un plan plus stratégique, vous choisirez vos plans de défense et d'attaque. Même si la vue du terrain est sympa et la taille des joueurs plus qu'appréciable, avec des animations complètes, le jeu pâtit de quelques problèmes de jouabilité. Le fait de devoir appuyer sur le bouton A pour avancer, puis d'appuyer en même temps sur une autre touche pour faire un tir ou une passe, est difficile à gérer. De plus, les tassements de sprites sont assez fréquents, ce qui n'arrange en rien la jouabilité. Mais bon, c'est une question de pratique et d'entraînement. Un jeu à conseiller aux fans de japanim', plutôt que de basket...■

EN RÉSUMÉ

Malgré une introduction d'enfer et une atmosphère très japanim', Slam Dunk est une petite déception pour tous les fans de basket. Sa jouabilité douteuse ne place pas Slam Dunk dans l'élite des simulations de basket. Dommage, car Basketto est plutôt sympa...

GENRE : SPORT • ÉDITEUR : BANDAI • AUTRES STANDARDS : NON • DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE • CONTINUES : OUI • PASSWORDS : NON. • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

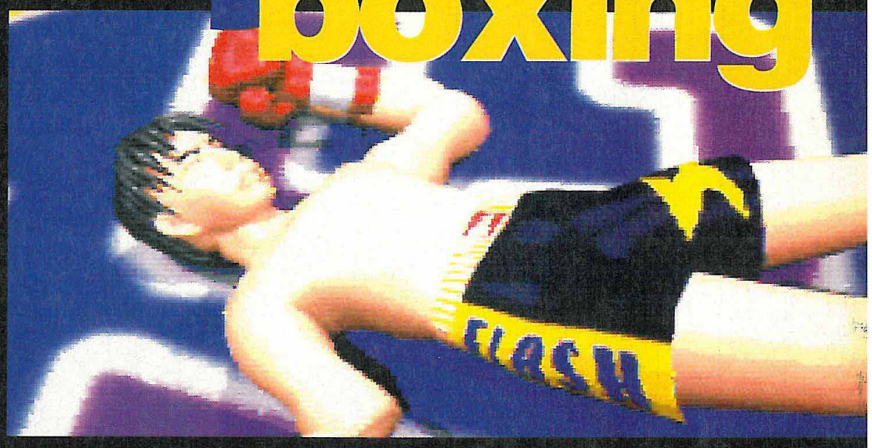
SON : 14/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 15/20

80%

Victory boxing

SATURN EUROPÉENNE

La boxe comme vous ne l'avez jamais vue ! Créez votre boxeur et montez sur le ring... Mais rien ne servira d'être une brute, c'est par votre talent de technicien uniquement que vous vaincrez.



De base, vous pouvez faire des coups directs ou des crochets au corps ou au visage. Vous savez aussi faire l'uppercut. De plus, vous connaissez des esquives sur les côtés et vers le bas.

Avant chaque combat vous suivez un entraînement qui vous permet d'augmenter vos compétences de base. Surveillez vos barres d'énergie, de force et d'état général.

Le ralenti est bien spectaculaire !

Si vous gagnez des places au classement, vous pourrez apprendre des enchaînements de plusieurs coups.

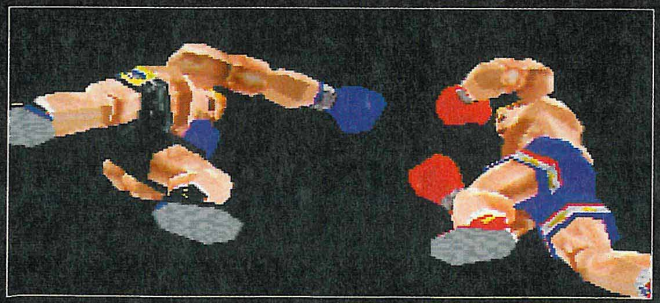
P A R F R A N C I S

Ce jeu fait

partie de ceux qui peuvent décevoir au premier abord mais qui remontent dans notre estime au fur et à mesure que l'on y joue. Victory Boxing possède un grand potentiel et comblera assurément les passionnés. Il s'agit d'une simulation, qui veut se rapprocher de la réalité le plus possible et vous n'y trouverez donc pas de coups spéciaux avec boule de feu et compagnie, sachez-le...

10 boxeurs à créer soi-même !

Imaginez pouvoir en faire autant dans Virtua Fighter... Ce serait génial ! Eh bien, Victory Boxing, lui, permet de le faire ! Cela donne un intérêt supérieur au jeu, un intérêt sans cesse renouvelé car il est possible de créer des boxeurs très différents, de par leur sexe, leur apparence (huit possibilités de visage et de nationalité), leur poids, leur taille, leur vitesse, leur force et leur résistance. De plus, ils peuvent être droitiers ou gauchers et être habillés de shorts et chaussures de cinq couleurs différentes. Enfin, six divisions sont proposées, celle des poids plumes, des poids lourds et des autres. Dans les options, il sera même possible de choisir le nombre de rounds par match (1 à 12) ainsi que la durée de chaque reprise, de une à trois minutes. Tous les boxeurs possèdent les mêmes coups de base (direct du droit, du gauche, à la tête, au corps, court ou long, idem pour le crochet, uppercut, protection de la tête, du corps, feinte à droite ou à gauche, rapprochement ou éloignement rapide, se baisser, tourner autour de l'adversaire) mais en grimpant dans le classement, ils apprendront des coups spéciaux, des enchaînements de plusieurs techniques. Techniquement, ça ne vaut pas un Virtua Fighter Remix, c'est incontestable. Le bruit des coups n'est pas super réaliste, l'animation est parfois saccadée et bugée, et les boxeurs sont dessinés en polygones grossiers. Mais en revanche, douze vues du combat sont proposées et ça, c'est incroyable. Certaines sont peu pratiques mais dans le lot, on trouve toujours celle qui nous convient. Quant à la maniabilité, elle pose quelques problèmes surtout au début, mais ne vous découragez pas. Après, on arrive mieux à enchaîner et le jeu s'accélère en même temps que notre boxeur s'améliore. Finalement, on prend beaucoup de plaisir et c'est bien ce qui compte. ■



Vous pouvez changer de vue pendant le match, douze vues sont proposées, des plus simples aux plus bizarres comme celle-ci !

EN RÉSUMÉ

Ce premier jeu de boxe est très intéressant et excitant, surtout avec les douze vues proposées ! Malgré une prise en main difficile, les combats se révèlent intenses et le jeu prenant.

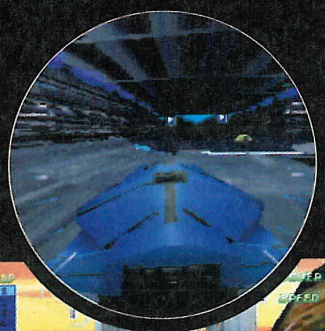
GENRE : *SPORT* • ÉDITEUR : *VIRGIN* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *1* • NOMBRE DE BOXEURS : *30* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

SON : 13/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 16/20

84%

Cyber speedway

SATURN EUROPÉENNE



Intitulé

"Gran Chaser" dans sa version japonaise, ce jeu de courses futuristes, qui peut se jouer à deux avec un écran splitté, vous propose de piloter cinq sortes de véhicules, aux capacités à chaque fois différentes (freinage, vitesse, tenue de route, accélération), à travers onze circuits au relief complexe et où peuvent se dissimuler des passages secrets, autant dire des raccourcis ! Peu intéressant seul à cause du manque de combativité des autres concurrents ainsi qu'au petit nombre de circuits, c'est à deux qu'on tirera le meilleur parti de ce jeu ! Néanmoins, cela va un instant... Le jeu ne propose pas un challenge assez important pour en devenir accro et la lassitude risque d'arriver plus tôt que prévu. Un peu plus lent à deux, le jeu souffre également de bugs d'affichage assez fréquents. En revanche, il propose des graphismes variés assez plaisants dans l'ensemble ainsi que trois vues différentes du vaisseau, tout comme pour Daytona. Mais la comparaison ne se limite qu'à ce seul détail. Cyber Speedway est loin de valoir ce dernier et c'est avec beaucoup de mal qu'il obtient sa note. ■

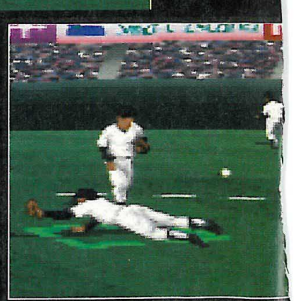
GENRE : COURSES • ÉDITEUR : SEGA

SON : 17/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 14/20

75%

World series baseball

Si le baseball n'est pas le sport le plus populaire en France, et de loin, il n'en reste pas moins une discipline très intéressante. Intéressante, mais pas facile à comprendre. Mais une fois les règles assimilées, et que vous avez pigé tout ce qu'il faut, vous pouvez bien vous éclater. Cette simulation réunit tous les professionnels américains et vous propose un bon paquet de possibilités de jeu : des play-offs au championnat, en passant par l'entraînement, vous pouvez exécuter à volonté des "home run" et des plongeons d'enfer pour rattraper la balle. World Series Baseball offre une véritable simulation, très belle qui plus est, et qui devrait vous faire aimer le baseball. ■



GENRE : SPORT • ÉDITEUR : SEGA

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

87%

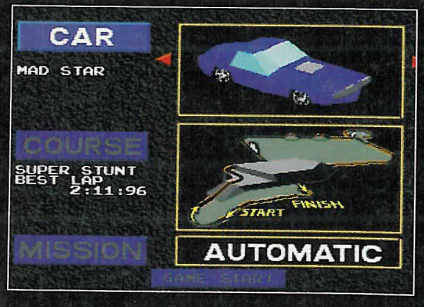
Race drivin'

LE SCANDALE

SATURN JAPONAISE

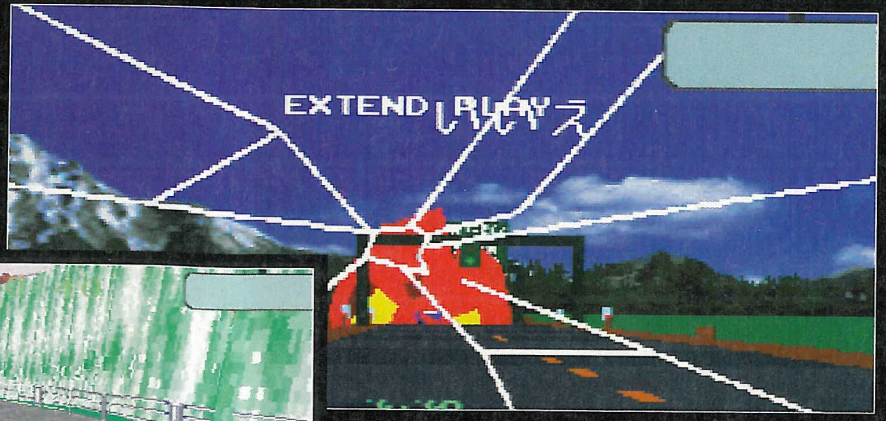
Voici la

T.W.I. a inventé les pistes en Plexiglas. C'est vraiment glauque.



Plusieurs carrés… Euh, non… voitures sont disponibles. Mais il n'y en a pas une pour rattraper l'autre.

Admirez les effets spéciaux. Canon, non ? En plus, la voiture explose sans que l'on sache pourquoi.



Lorsque vous roulerez, d'autres voitures à pédales arriveront en face de vous.

P A R L A U R E N T

plus grande blague de l'année, si ce n'est du siècle. Race Drivin' est à l'origine un jeu d'arcade d'Atari, sorti également sur Amstrad, Amiga… Cela fait 7 ans, d'où 1% par an. Ce qui fait 7%. Un jeu pareil sur une 32 bits, j'y crois même pas. C'est mou du gland, l'affichage est plus lent qu'un escargot paraplégique aux semelles de plomb, le jeu est "bugué" de tous les côtés, la maniabilité est catastrophique… Bref, sortir un ancêtre comme celui-là relève de la débilité profonde. Si au moins, cela avait été bien fait ! Mais même pas ! Time Warner Interactive se fout vraiment de la gueule du monde.

L'avis de Manu, éleveur de porcs, en retraite dans le Larzac :

Vein diou, les p'tits gars, ça nous rajeunit pas de voir des p'tits jeux comme ça débarquer sur des nouvelles machines. Remarquez, j'savais pas qui avait mis un Amstrad dans la Saturn. Non, sérieusement, la technologie 32 bits pour du flan, à Time Warner, ils feraient mieux d'ouvrir une concession à côté de la mienne, comme ça on pourrait faire de beaux pots de rillettes !

Le dernier témoignage de Daniel, vendeur d'Amstrad, avant son internement :

Ça y est… ils ont réussi… ce n'est pas possible… mais si ! Ils ont trouvé le moyen de… Non, j'y crois pas ! Pourtant, ça m'en a tout l'air… Mais c'est impossible, comment ont-ils pu réussir à… Vous rendez-vous compte, Amstrad a réussi à faire un émulateur Amstrad sur la console Sega ! Non, c'est trop ressemblant au vrai Amstrad CPC. Il doit y avoir autre chose. Mais quoi ? Là, vraiment, je n'y comprends plus rien. Oh non ! Je crois que j'ai trouvé, ils ont réussi à faire rentrer un CPC 464 dans la Saturn. Mais comment ont-ils fait pour le miniaturiser, transformer le lecteur-cassettes en lecteur laser, et en plus le transformer en 32 bits ? Non, ça ne peut pas être possible… Argh, au seco… ■

(À LIRE EN IMAGINANT DE GRANDS ÉCLATS DE RIRE)…

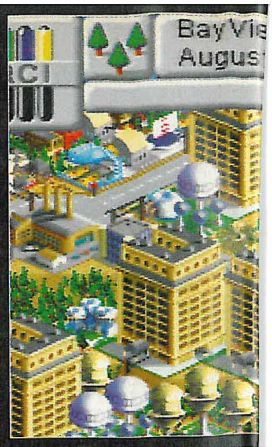
GENRE : COURSE POURRAVE • ÉDITEUR : TIME WARNER INTER. • EXISTE SUR : LES ANCETRES • NOMBRE DE CD : 1, ET ÇA SUFFIT • NOMBRE DE CIRCUITS : 6 • NOMBRE DE JOUEURS : 0, OU UN AVEUGLE • PASSWORDS : NON • SAUVEGARDE : OUI

SON : 5/20
GRAPHISME : 2/20
ANIMATION : 2/20
MANIABILITÉ : 3/20
INTÉRET : 2/20

7%

Après le célébrissime Sim City, c'est le second épisode de la série qui vient taquiner nos penchants capitalistes. Car c'est de la simulation de haut vol que nous propose ici Sega. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de faire prospérer une ville en la gérant de A à Z. Mous du cerveau s'abstenir...

Suivant l'année où vous jouez, les structures sont différentes. Ici, les immeubles d'habitation sont pour le moins futuristes, ce qui fait un mélange original avec les vieilles bâtisses. Au fait, nous sommes en plein mois d'août 2190 et il gèle...



Vous devrez disposer vos unités de pompiers pour éviter que le feu se propage dans toute la ville. À vous de bien les positionner pour éviter le désastre. C'est dans ce genre de circonstances que vous appréciez le fait de posséder plusieurs casernes.

Sim city 2000

SATURN EUROPÉENNE

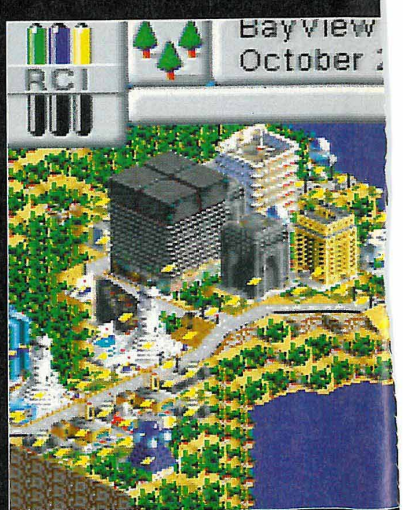
Reculez le zoom au maximum pour avoir une vue d'ensemble de votre ville. Malheureusement, le déplacement du scrolling est toujours aussi lent...

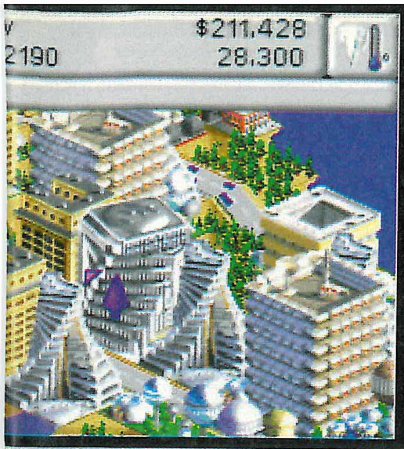
PAR STEPHANE

Comme vous

vous en doutez. Sim City 2000 n'est pas une simulation de saucisson, mais bel et bien une véritable adaptation ludique de tout ce qui peut arriver lorsqu'on occupe la délicate position de maire d'une cité. Mais bon, après tout, vous avez signé, alors maintenant il faut vous retrousser les manches et vous mettre au boulot. Car la tâche est plus qu'imposante, au regard de toutes les difficultés qui vous attendent. Vous devrez en effet partir de rien, et tout créer de A à Z. Il faudra commencer par installer les zones d'habitation, puis les zones commerciales et enfin les zones industrielles. Car ces trois domaines sont les ingrédients indispensables de la recette de la prospérité. C'est pourquoi il faudra veiller à garder un bon équilibre entre ces trois choses, afin de ne pas se retrouver avec une ville fantôme bourrée d'usines Hi-Tech ou bien une megapole dénuée d'activité éco-

Le mode Carte vous permet de recenser les zones qui ont besoin que l'on s'occupe d'elles. Vous pourrez ainsi surveiller la progression de la pollution, de la criminalité, ou bien même des carences en eau potable. Que des choses gaies, en somme...





Les commandes s'affichent sous la forme d'une barre verticale où sont disposées les principales options. Un simple clic sur une icône en affichera d'autres vous permettant de choisir exactement ce que vous voulez faire...

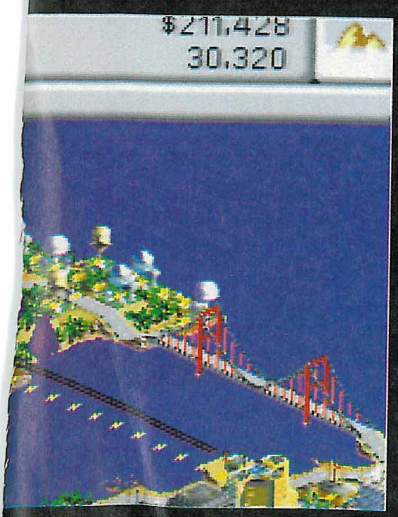
EN RÉSUMÉ

Se retrouver maire d'une megapole est un rêve qui peut devenir réalité si tant est que vous passiez quelques heures à jouer à Sim City 2000. Mais pour cela il faudra vous armer de patience car si le principe de jeu proprement dit n'appelle pas beaucoup de reproches, il n'en va pas de même en ce qui concerne la réalisation. Le jeu est en effet beaucoup trop poussif pour ne exaspérer son utilisateur au bout de quelques minutes. Mais si vous arrivez à faire abstraction de cette vérole technique qu'est la maniabilité , vous serez comblé par les nombreux paramètres proposés et la qualité globale de la simulation...

nomique (elle ne restera pas megapole bien longtemps d'ailleurs).

Il faudra tout construire

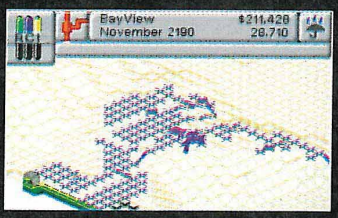
Mais ne croyez pas que votre action se limite là, car il ne s'agit que de la face cachée de l'iceberg. Effectivement, vous devrez exercer vos talents de gestionnaire sur des thèmes aussi variés que l'aménagement des routes, des métros, des réseaux d'eau, ainsi que le traitement des problèmes de pollution, criminalité, de commerce, etc, etc. La liste de paramètres est tellement grande qu'on ne peut les citer tous, mais sachez qu'il n'existe pas un domaine de la vie courante qui ne soit abordé. Vous avez un problème de criminalité dans un quartier ? Installez un commissariat. Le feu menace de tout détruire ? Envoyez les pompiers. Les gens ne sont pas contents parce qu'il n'y a pas d'école ? Construisez-en une et augmentez les impôts par la suite pour rentrer dans vos frais. En fait, chaque problème comporte sa solution, mais toute la difficulté résise dans le dosage de chacune de vos actions. Car là où il faut être intelligent, c'est lorsque vous devez anticiper les réactions qu'entraîneront certaines de vos décisions. Ainsi, il ne faudra pas s'étonner de voir des émeutes si vous augmentez radicalement les impôts, ou bien le réseau routier se dégrader si vous supprimez vos subventions à la DDE locale. Bref, du côté de la simulation pure et dure, il n'y pas grand-chose à reprocher au soft.



Cette zone a été isolée du réseau électrique, et si vous ne faites pas rapidement quelque chose, vous ne tarderez pas à voir le secteur se déserter. Le confort de vos concitoyens est primordial...

Une réalisation discutable

En revanche, il est vraiment dommage que le jeu soit aussi lent. Car déplacer la carte ou même simplement faire apparaître la barre des commandes semble demander un effort particulier à la Saturn, qui est pourtant capable de bien mieux que ça. Cette lourdeur d'utilisation nuit donc au plaisir, mais si vous arrivez à surmonter ce défaut vous aurez alors tout le loisir de profiter pleinement des nombreuses subtilités du soft. Le graphisme en 3D isométrique est de bonne facture, et fait la part belle aux petits détails. Les différents zooms sont d'une qualité assez inégale (le mode "éloigné" est vraiment moche), mais permettent cependant de se faire une bonne idée de la structure de votre cité. Plus pratique qu'esthétique en somme. Au final, Sim City 2000 est un très bon soft, mais qui aurait néanmoins mérité une meilleure finition technique, surtout au niveau de la vitesse du scrolling et de la validation des commandes. ■



Ne négligez pas le système d'alimentation en eau potable, car vos électeurs ne vous le pardonneraient pas. En bas à droite se trouve le réseau du métro (en vert).

+

Le nombre de paramètres que l'on peut influencer est vraiment très important. Le graphisme en 3D isométrique. Un jeu de longue haleine. Une bonne simulation globale...

−

La réalisation ne suit pas, notamment en raison de la lenteur de calcul de la Saturn. Le scrolling est lent, les commandes sont lourdes. Un peu trop facile à cerner...

Sim city 2000

SON : 13/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 17/20

88%

GENRE : SIMULATION ÉCONOMIQUE • ÉDITEUR : SEGA • EXISTE SUR : PC • NOMBRE DE CD : 1 • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : NC • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : OUI

Alors que les jeux de voiture commencent à arriver sur Saturn, côté moto, il n'y pas grand-chose à se mettre sous la manette. Mais voilà qu'arrive l'attendu Hang On GP'95. Alors, membres du Joe Bar Team, préparez-vous à mettre les gaz !

Durant la course, vous pourrez vous arrêter au stand pour changer vos pneus et faire le plein. Attention, la sortie des stands est souvent obstruée par un muret que l'on se mange si l'on n'est pas attentif.

Les informations, en haut de l'écran, gâchent un tiers de l'image. Mais vous pouvez les faire disparaître, pour plus de "fun". Il restera juste l'essentiel.

Hang On GP'95

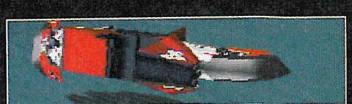
SATURN EUROPÉENNE

PAR LAURENT

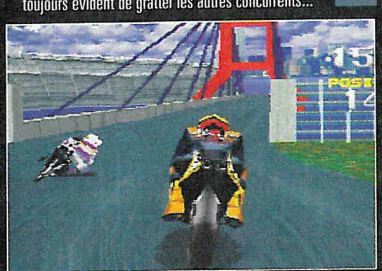
Un jeu de bécanes qui fait partie des classiques, et dont voici la première mouture sur Saturn, c'est Hang On GP'95. Vous vous souvenez peut-être de ses versions précédentes, sur console ou Arcade... Alors levons le voile sur cette première version 32 bits.

Encore un jeu où il faut gagner ?

Le principe est, comme vous vous en doutez, assez simple. Vous disposez de trois circuits, et avez le choix entre plusieurs motos. Après avoir compulsé le petit catalogue de la moto, vous vous dites que, d'après les caractéristiques, ça va "booster" un maximum. Une fois l'engin sélectionné, vous pouvez vous lancer sur les circuits. L'habitude de Sega est de proposer trois circuits, chacun ayant un niveau de difficulté spécifique : débutant, confirmé, expert. Une fois encore, c'est le cas. Mais les différences ne sont pas aussi flagrantes qu'à l'accoutumée, et aucun des trois circuits ne sera une véritable partie de plaisir. Vous voilà prêt à partir... Et sachez que si vous gagnez, vous pourrez courir sur trois autres circuits, qui ne sont autres que les premiers mais rallongés. Bon, maintenant que l'objectif est fixé, on peut peut-être mettre les gaz ? L'ivresse de la moto, c'est pas pour demain, du moins avec Hang On GP'95. C'est avec une certaine déception que je vous annonce que les motos sont de véritables veaux, et qu'on n'a qu'une très faible impression de vitesse. De plus, la maniabilité est à la limite du correct. En règle générale, ce qui manque à ce jeu, c'est du nerf, de la vitesse et du réalisme. Et sur ce dernier point, c'est vraiment loin d'être fabuleux. Quant aux gamelles, c'est à la limite du surnaturel. La moto rebondit contre les parois, et quand vous vous vautrez vraiment, la moto vole, votre motard aussi, la moto retombe, mais le motard reste dans les cieux. Mais quoi qu'il en soit, les puristes n'y trouveront peut-être pas leur bonheur, malgré des graphismes corrects et une animation 3D agréable. Quant aux moins exigeants, ils pourront quand même s'amuser.■



Il faudra faire fort pour finir les trois circuits à la première place, condition "sine qua non" pour avoir accès aux nouvelles pistes. Et vous verrez que ce n'est pas toujours évident de gratter les autres concurrents...



EN RÉSUMÉ

Hang On GP'95 surprendra plus d'un joueur avec sa maniabilité et sa rigidité, et cela gâche le plaisir. Mais excepté cela, le reste des qualités techniques est correct, animation comprise. Juste une chose : pourquoi un son de moteur aussi pourrave ? Le CD, c'est pour les chiens ? Ce soft vous permettra quand même de vous éclater, sauf si vous êtes un pur et dur de la bécane.

GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRE STANDARD : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE CIRCUITS : *6* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

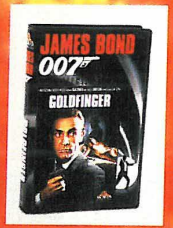
SON : 11/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 14/20

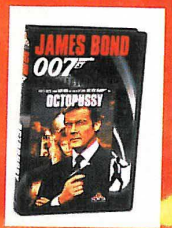
81%

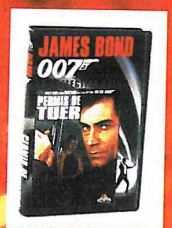
CONCOURS 007

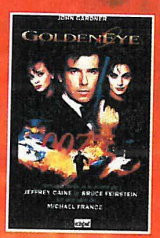
LA COLLECTION GOLD™

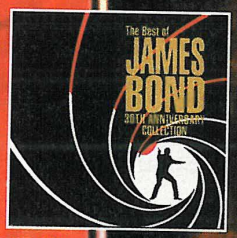
Dès le 15 novembre, le plus grand agent secret de tous les temps fait un retour fracassant en vidéo !











WARNER HOME VIDEO, EMI, LES EDITIONS DE L'ARCHIPEL ET SUPER POWER/MEGA FORCE

vous offrent en exclusivité la possibilité de gagner 83 cassettes vidéo James Bond 007, 15 CDs "THE BEST OF JAMES BOND" et 50 romans "GOLDENEYE"

QUESTIONS

1) Quel acteur n'a tourné que dans deux James Bond ?
   a - Pierce Brosnan
   b - Timothy Dalton
   c - George Lazenby

2) Dans "Rien que pour vos yeux", quelle actrice française interprète la "James Bond Girl" ?
   a - Carole Bouquet
   b - Claudine Auger
   c - Isabelle Adjani

3) Quelle est la marque de la voiture de 007 dans "Goldfinger" ?
   a - BMW
   b - Jaguar
   c - Aston Martin

4) Comment s'appelle le onzième film de la série où 007 se retrouve dans l'espace ?
   a - L'espion qui m'aimait
   b - Moonraker
   c - Dangereusement vôtre

Question subsidiaire : Imaginez un slogan, pour le lancement de la nouvelle collection Gold / James Bond 007

MGM/UA HOME VIDEO

LES LOTS

- **DU 1er AU 3e PRIX**
  1 collection Gold
  16 cassettes vidéo James bond 007
- **DU 4e AU 3e PRIX**
  1 cassette vidéo de la collection Gold / 007
- **DU 35e AU 49e PRIX**
  1 CD "The Best Of James Bond"
- **DU 50e AU 100e PRIX**
  1 roman "Goldeneye"

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 26 decembre 1995 à : MEGA FORCE /Concours JAMES BOND 007 / LA COLLECTION GOLD 6 Bd du Général Leclerc 92115 Clichy Cédex Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

LE REGLEMENT

1) WARNER HOME VIDEO, EMI, LES EDITIONS DE L'ARCHIPEL et SUPER POWER/MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 26 décembre 1995 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de WARNER HOME VIDEO, EMI ET LES EDITIONS DE L'ARCHIPEL, des sociétés co-organisatrices et de SUPER POWER / MEGA FORCE.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 Janvier 1996.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

007 Gun Symbol Logo ©1962 Danjaq, Inc. et United Artists Corporation. Tous droits réservés.

Il a sillonné les consoles et les bornes d'arcade sous de multiples versions, et il est, tout comme Parodius, réalisé par la même équipe, ce qui est une sérieuse référence. Qui ça ? Mais Twinbee, bien sûr ! Il est de retour parmi nous, et il a mis le paquet.

Voilà un remake d'Alice au Pays des Merveilles. En tout cas, c'est tout à fait l'esprit du jeu.

Attention, un troupeau de chats géants vous attaque. C'est le moment de sortir vos croquettes Friskies pour les amadouer.

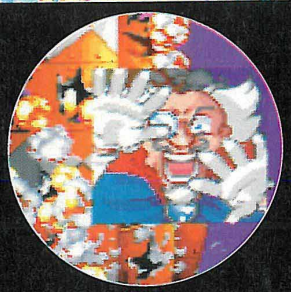
Detana twinbee

SATURN JAPONAISE

Yahho ! deluxe pack

Lorsque vous concentrerez votre tir, vous pourrez obtenir un effet dévastateur.

Au fur et à mesure, vous récupérerez des cloches (cachées dans les nuages) qui contiennent des items. Vous obtiendrez ainsi de nouvelles armes et des boucliers, comme ici.



Au début du mode Arcade, vous choisirez votre arme parmi quatre. Ici, le poing télescopique. Très "fun", mais pas super-efficace...

PAR LAURENT

Il est marrant

de constater qu'une machine dite de nouvelle génération, comme c'est le cas de la Saturn, puisse attirer les anciens jeux. J'en veux pour exemple le scandaleux Race Drivin', qu'on devrait remettre immédiatement dans le formol. Cette fois, c'est au tour de Twinbee de revenir sur le devant de la scène.

Happy Birthday to you !

Il y a plusieurs raisons qui nous valent la visite de ce petit jeu pas jeune du tout. La première, c'est que cela fait 10 ans que ce personnage sévit dans le monde des jeux vidéo, et ça, ça se fête. Il y a 10 ans, il naissait en arcade, avant d'être adapté sur certaines consoles, comme la NEC. Depuis, plusieurs versions sont nées, et ce soft que nous avons sous les yeux aujourd'hui n'est autre que le Detana Twinbee Yahho ! Deluxe Pack, c'est-à-dire les deux meilleures versions réunies sur un seul CD. Deux jeux en un, pour être synthétique. Twinbee (pour abréger) est un jeu de tir à la Parodius, ou à la Fantasy Zone, pour ceux qui connaissent. Vous affronterez donc des nuées d'ennemis volants, vous bombarderez des objectifs au sol, et vous combattrez contre des monstres pas gentils du tout. Le pire -et ce n'est pas le cas de Race Drivin-, c'est que le jeu n'a pas vieilli. Certes, de textures il n'est pas question. En revanche, les graphismes sont très mignons, et l'on voit vraiment que c'est l'équipe créatrice de Parodius qui s'est chargée de ce soft. La maniabilité est bonne et l'animation est fluide. Ce que j'aime avant tout, c'est l'esprit du jeu. Les Boss ne sont pas des monstres à 19 têtes et 17 bras sanguinolents. Non, ce sont des cochons roses, ou ce que vous voulez-, mais rien d'agressif. Même dans les armes, tout est soft. En fait, et vous l'aurez compris, si Detana Twinbee Yahho ! Deluxe Pack n'est pas le jeu de l'année, il constitue cependant une valeur sûre pour les fanas de jeux de tir, et vous emplira le cœur de gaîeté par ses graphismes colorés et enchanteurs. ■

EN RÉSUMÉ

Cette compilation de deux jeux de Twinbee est vraiment très sympa. Car deux jeux en un, c'est appréciable, surtout quand ils sont bons. Ici, l'humour s'associe à la bonne humeur, tout en gardant les qualités d'un bon jeu de tir, à savoir la difficulté , l'action intense, les armes variées, et la technique de bonne facture, bref, on s'amuse beaucoup.

GENRE : *SHOOT'EM UP* • ÉDITEUR : *KONAMI* • EXISTE SUR : *NEC, SNIN* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *8* • NOMBRE DE NIVEAUX : *7 + 6* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

85%

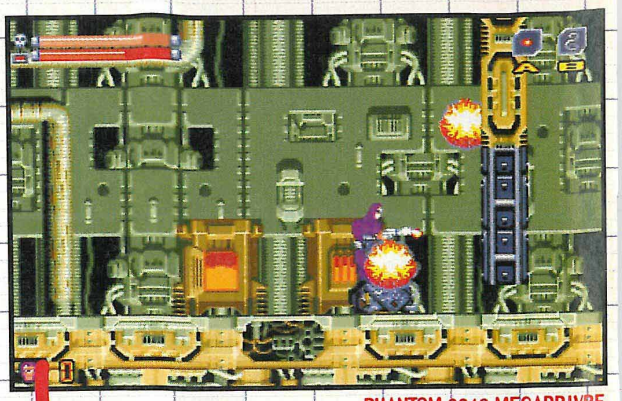
SOYEZ VAINQUEURS PAR K.O.

COUPS ET BLESSURES 100 POUR SANG

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

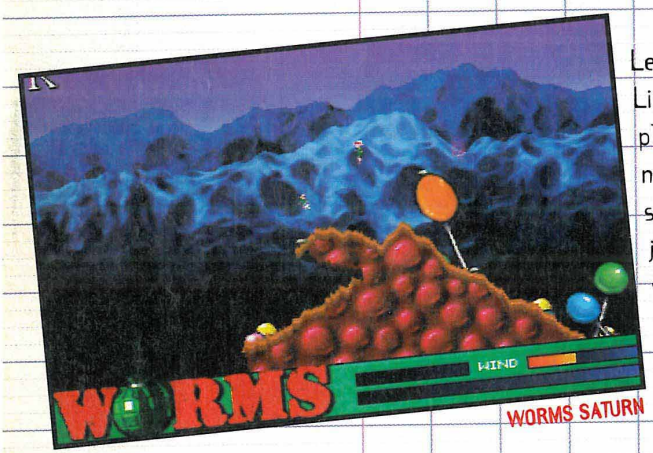
la page d'ARNOLD

Chaque jour que Dieu a bien voulu créer, Arnold opère sur Fun Radio à 16h à 18h45, dans une libre antenne menée à train d'enfer. Et n'oubliez que vous pourrez nous retrouver avec lui le mercredi à 17h pour poser vos questions sur les jeux vidéo à l'antenne (tél : 05.70.50.00). Si d'habitude il laisse parler les auditeurs, c'est nous cette fois qui allons le faire parler ! Et il en sera ainsi tous les mois...



PHANTOM 2040 MEGADRIVRE

Bonjour !

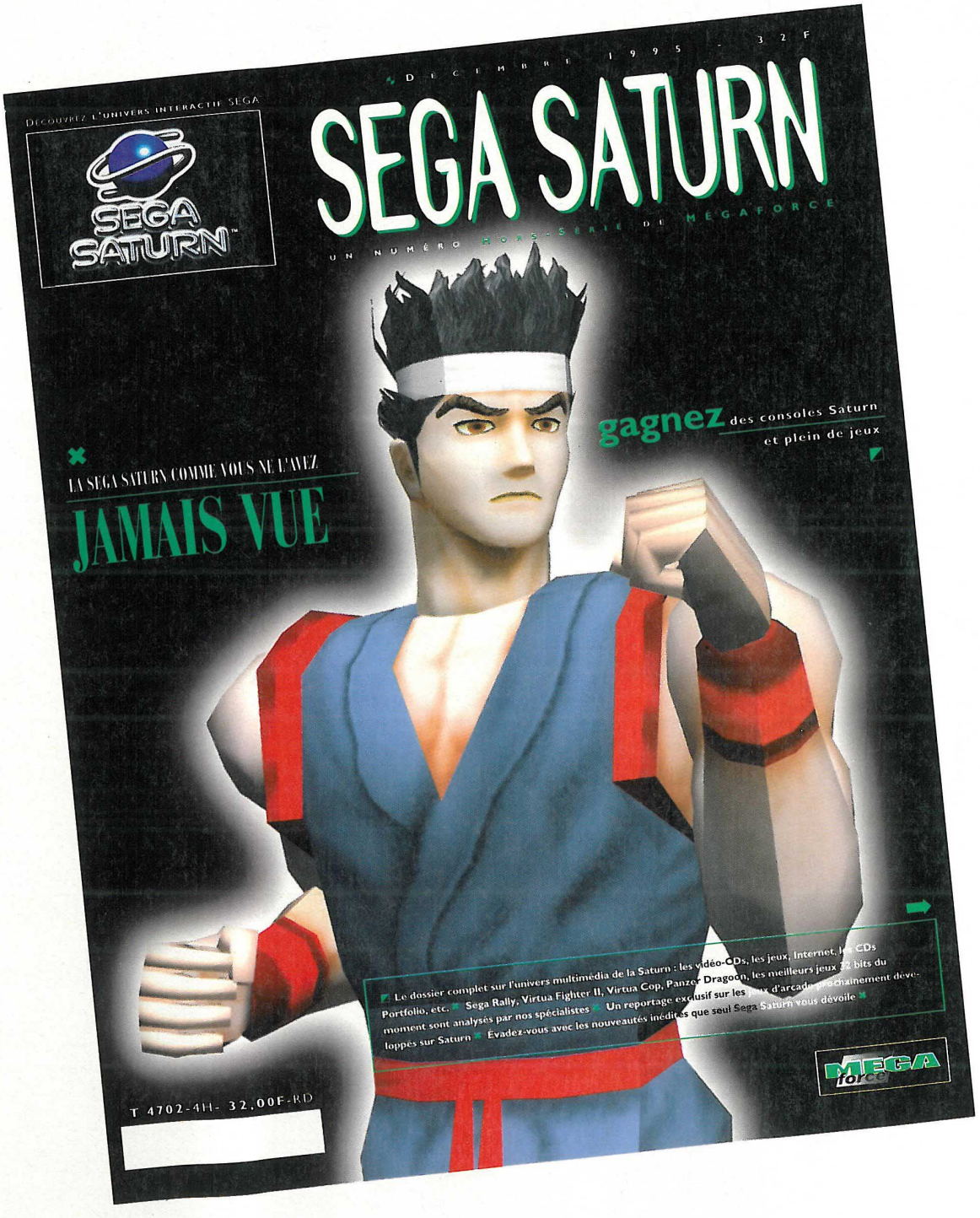


WORMS SATURN

Les super héros et les jeux vidéo ont toujours fait bon ménage (ce n'est pas Linda de Suza qui me contredira). Or, des super héros, chaque jeu en est rempli. C'est un filon qui est usé jusqu'à la corde. Mais d'un autre côté, sommes-nous prêts à combattre les pires créatures avec un héros qui aurait le physique de Sim ? Aussi, lorsque je vis Phantom 2040 sur Megadrive, de Viacom, je fus étonné : pourquoi sortir des oubliettes ce vieux super héros en collants violets et masque/slip noir ? Mais qui, en ce bas monde, se souvient encore du Phantom qui rétablissait l'ordre et la justice dans la jungle africaine lorsque Tarzan était en vacances ? C'est donc méfiant que je me lançai dans le jeu et quelle ne fut pas ma surprise en découvrant que là, Phantom avait trouvé un second souffle ! Exit (ou presque) la jungle, notre héros évolue désormais en ville dans un jeu de plates-formes/tir qui ravira les inconditionnels de Shinobi dont je suis. Notre Phantom doit faire face à une horde de robots qui ressemblent à s'y méprendre à ceux de Terminator 2. Au niveau des armes, Phantom doit certainement avoir des potes dans les forces de l'OTAN. C'est un véritable arsenal ! Phantom 2040 n'est pas le jeu du siècle mais moi, ça m'a bien éclaté (et je ne vous dirai pas où, ce serait trop chirurgical). Autre jeu dans le style : Vectorman, de Sega et sur Megadrive. J'en avais déjà dit deux mots le mois dernier, et j'ai bien progressé, je vais en dire trois : achetez-le vite ! Côté nouveautés, on m'a forcé - oui, je dis bien forcé, sinon la punition était d'écouter Radio Montmartre - à tester Zoop (Viacom). Le constat est simple : vous aimez Tetris (un jeu qui m'a fait découvrir qu'il n'y a pas que les briques qui s'imbriquent), alors vous trouverez Zoop très intéressant. Personnellement, c'est pas assez bourrin pour moi. Tout comme Worms (d'Ocean sur Saturn). À la base, le concept est sympa : des asticots qui se canardent au lance-flammes, fusil à pompe, missiles etc, pouvaient être bien "délire" si on ne passait pas autant de temps à viser sa cible (c'est pas moi qui le dis, c'est Gilbert Montagné). Cela dit, si vous avez des potes, vous pouvez y jouer, autant éviter le plan ver solitaire (ah ! ah ! ah !). Toujours sur Saturn, Digital Pinball, pour celles et ceux qui, comme moi, ont dépensé des sommes astronomiques dans des magazines dévoilant les corps de plantureuses créatures... euh... pardon, je m'égare ! Non, il s'agit bien sûr de flipper. Et là, rien à dire, c'est carrément le nec plus ultra : la joie du flip sans l'ambiance "poivrots" des bistrots. Un graphisme superbe et une jouabilité parfaite. Même le tilt y est (on peut bourrer à loisir... le flip bien sûr, bande d'obsédés). Voilà, si avec tout ça vous ne savez pas quoi faire de votre pognon, donnez-le moi.

FUN Radio

LA RÉVOLUTION EST EN MARCHE



RIEN NE SERA PLUS COMME AVANT !

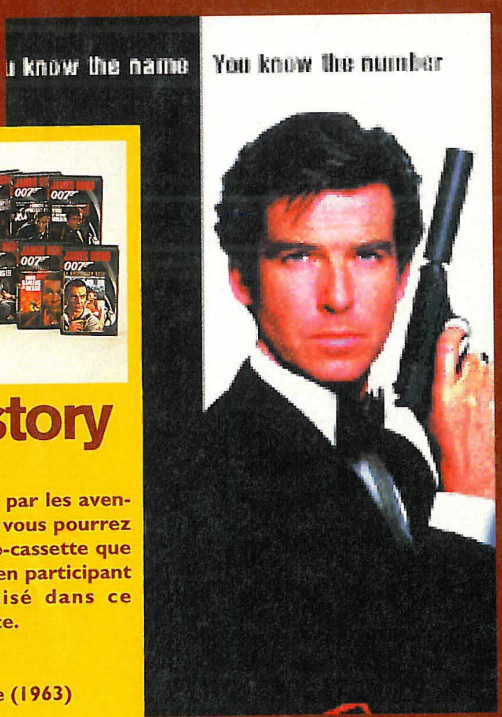
EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

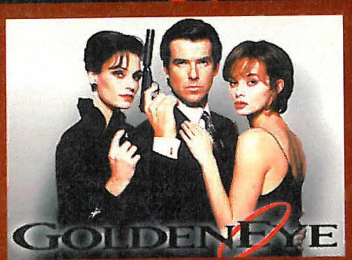
le CINOCHE

par Yohann Dourak

La sortie d'un nouveau James Bond est toujours un événement cinématographique de taille. Nous ne pouvions passer à côté de l'événement, annoncé pour une sortie en salles vers le 20 décembre. Nous avons voulu en savoir un peu plus sur ce qu'allait nous réserver "Goldeneye".

[Goldeneye,





le nouveau Bond]

Beau, fort, sensuel, dangereux, honnête, rusé, chevaleresque, sont quelques-uns des nombreux adjectifs qui peuvent coller à l'image de l'agent secret de sa majesté, 007. Mais d'où vient James Bond 007 ? Flashback.

Tout simplement de l'imagination de Ian Flemming (1908-1964). Ancien lieutenant dans l'armée -il eut en charge plusieurs divisions pendant la seconde guerre mondiale- Ian Flemming a également travaillé pour le compte de la CIA, d'où son goût prononcé pour l'aventure et l'espionnage.

17, DÉJÀ 17 !

Après ce bref, ce très bref historique sur la vie de ce cher monsieur, jetons donc un petit coup d'œil du côté des acteurs qui ont eu la chance, voire le privilège, d'incarner cet espion, cher au cœur de l'Angleterre. Si Sean Connery (Dr No, Bons Baisers de Russie, Goldfinger, Opération Tonnerre, On ne vit que deux fois, Les Diamants sont éternels, Jamais plus Jamais) est le premier à avoir incarné 007, quatre autres acteurs se sont par la suite succédés. Lors du tournage de "On ne vit que deux fois", Sean Connery voulut clairement arrêter la série, arguant que tout le monde l'identifiait à 007 et que cela pourrait nuire à sa carrière future. La production devait trouver un autre Bond. Ceci fut fait ; après des centaines de castings, l'acteur choisi, George Lazenby, n'avait encore rien tourné. Novice en la matière, il fut vite évincé et "Au Service Secret de sa Majesté" fut son seul et unique James Bond. En 1971, avec "Les Diamants sont éternels", Sean Connery revient à la charge avec un cachet digne des plus grosses rançons demandées par Spectre (l'association malfaisante, source de tous les ennuis de Bond). Après cet épisode de Bond, Sean Connery déclare une nouvelle fois que ce 007 sera le dernier et fait remarquer à la production que Roger Moore, avec le succès que lui vaut le Saint, fera un parfait agent pour Sa Majesté. Nous sommes en 1973, le destin de James Bond est désormais entre les mains de Roger Moore ; le premier film à voir le jour avec Moore est "Vivre et laisser mourir". Avec ce changement de star pour incarner le talentueux James, les réactions furent diverses et variées.

La collec' complète

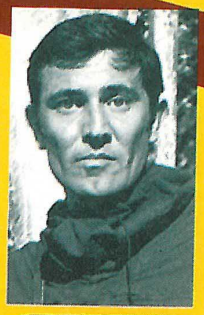
FilmOstory

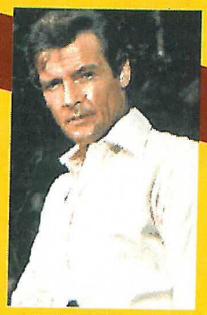
Si vous êtes intéressé par les aventures de James Bond, vous pourrez les retrouver en vidéo-cassette que vous pourrez gagner en participant au concours organisé dans ce numéro de Mega Force.

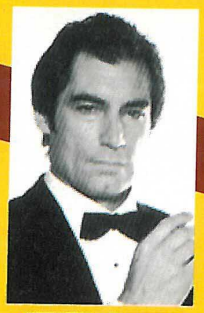
Dr.No (1962)
Bons baisers de Russie (1963)
Goldfinger (1964)
Opération Tonnerre (1965)
On ne vit que deux fois (1967)
Au service secret de Sa Majesté (1969)
Les Diamants sont éternels (1971)
Vivre et laisser mourir (1973)
L'Homme au pistolet d'or (1974)
L'Espion qui m'aimait (1977)
Moonraker (1979)
Rien que pour vos yeux (1981)
Octopussy (1983)
Jamais plus jamais (1983)
Dangereusement vôtre (1985)
Tuer n'est pas jouer (1987)
Permis de tuer (1989)

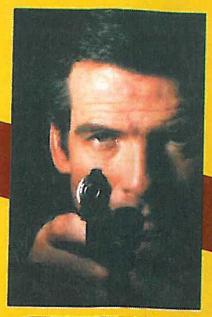
James Bond à travers les âges

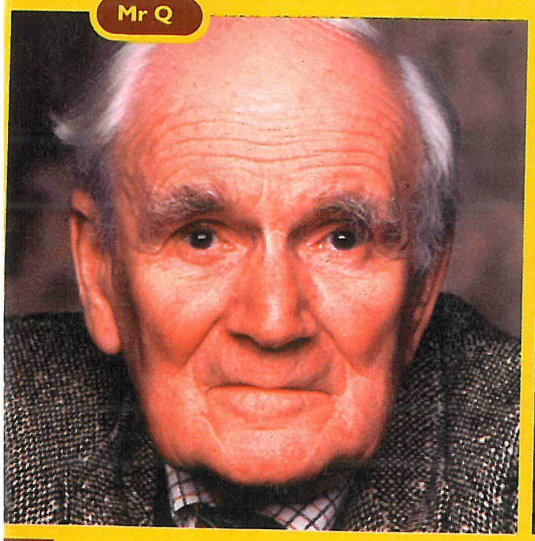
Sean Connery

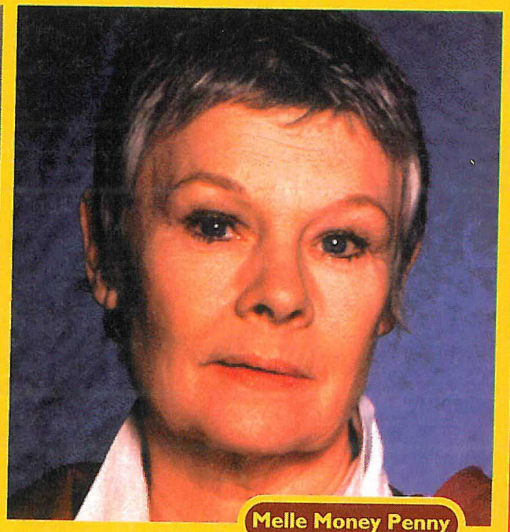

George Lazenby

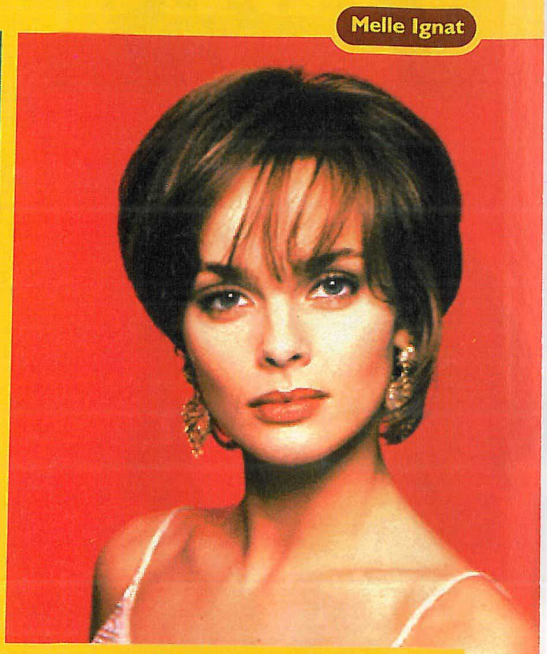

Roger Moore


Timothy Dalton


Pierce Brosman


Mr Q


Melle Money Penny


Melle Ignat

Melle Igxenia

La plupart des amateurs de l'agent secret furent au départ un peu dépaysés. En effet, avec l'arrivée de Moore dans la série, une nouvelle orientation fut prise. Les films devinrent plus drôles, le ton plus frivole et, en fait, collèrent plus à l'esprit des romans de Ian Flemming que lors de l'interprétation de Sean Connery. Sur sa lancée, Roger Moore incarna un an plus tard une nouvelle fois l'agent secret James Bond 007 dans "l'Homme au pistolet d'or", puis en 1977 "l'Espion qui m'aimait", en 1979 "Moonraker" (l'un des plus grands succès commerciaux de la série), en 1981 "Rien que pour vos yeux", suivi deux ans plus tard par "Octopussy". Toujours en 1983, et douze ans après "Les Diamants sont éternels", Sean connery décide d'incarner une toute dernière fois 007. Du coup et pour la première fois, les spectateurs avaient pratiquement la possibilité de changer de salle pour savourer une seconde aventure jouée avec l'autre Bond. En 1985, Roger Moore ,qui commençait à se faire un peu vieux, abandonna le rôle non sans avoir laissé sa trace dans "Dangereusement vôtre". Pour reprendre la série, Timothy Dalton fut choisi. À son actif, deux nouveaux films en 1987, "Tuer n'est pas jouer" et, deux ans plus tard ,"Permis de tuer". Malgré la bonne volonté mise par Timothy pour incarner Bond, le public ne réagit que moyennement à son jeu d'acteur et lui reproche un manque de charisme, surtout après les interprétations magistrales de Sean Connery et de Roger Moore. Nous sommes en 1995 et le nouveau James Bond va débarquer !

G O L D E N E Y E

Révolue l'époque de Roger Moore, basta Sean Connery, ciao Timothy Dalton, c'est Pierce Brosman (Remington Steele dans la série TV) qui sera désormais James Bond dans le cœur des fans.

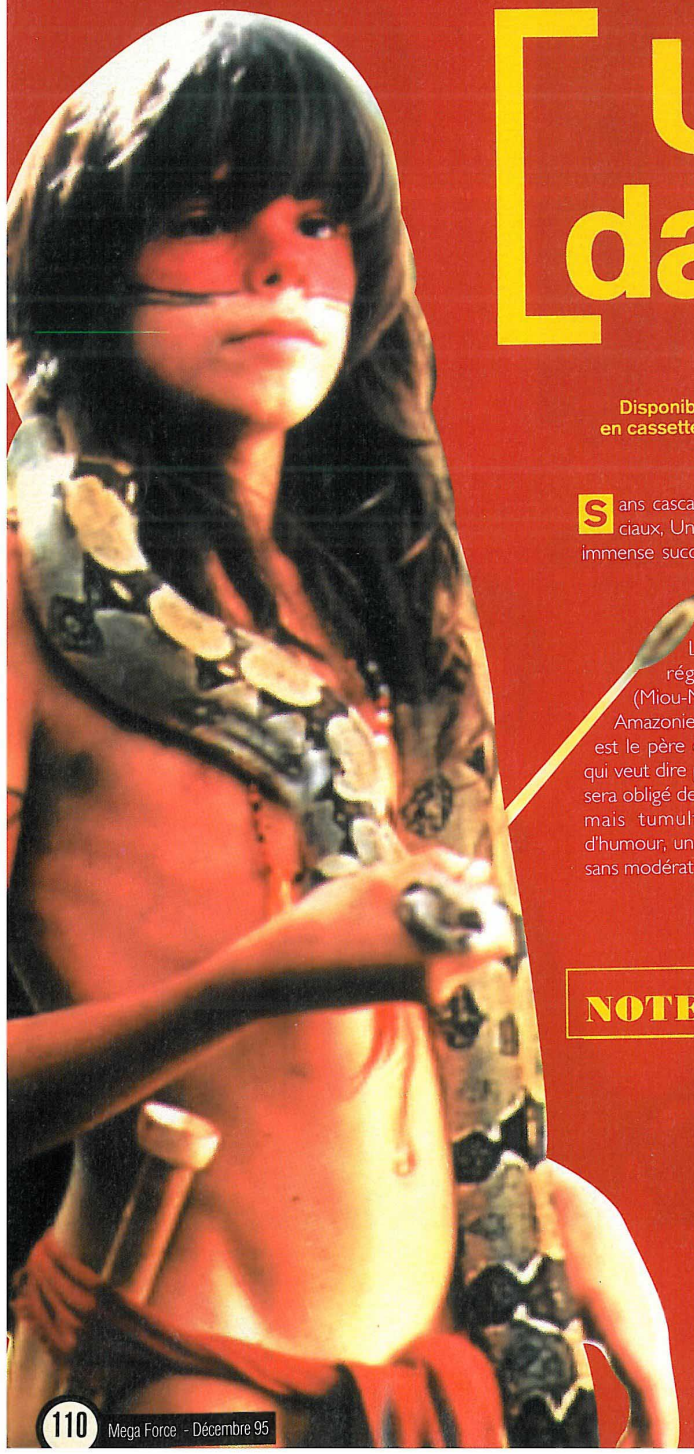
Au milieu des années 1990, la guerre froide est bel et bien terminée, nos ennemis d'hier sont désormais nos amis d'aujourd'hui et nos alliés d'hier peuvent devenir nos pires ennemis. Dans ce contexte, un hélicoptère de combat de la classe "Tigre", super perfectionné et comportant toutes les dernières innovations technologiques, vient de se faire voler. Cette arme ultime est désormais dans les mains d'une nouvelle puissance dirigée par des esprits criminels et dont le nom de code est Janus.

La mission de James Bond est simple. Grâce aux informations de Moneypenny, de son ordinateur, et avec son sac rempli de tous les derniers gadgets de Q, Bond doit s'infiltrer au cœur de la mafia russe, détruire Janus et rassurer les dirigeants du Kremlin.

la VIDEO

par Francis Manfredini

En décembre, tout est différent... Le temps d'abord, parce qu'il neige généralement, les gens ensuite, parce que Noël approche. Alors ce mois-ci, nous vous avons concocté une nouvelle sélection de films, toujours plus diversifiée ! Nous espérons que chacun d'entre vous y trouvera son compte. Et puis avec la Saturn, sur laquelle il est possible d'utiliser les vidéo-CDs, cette rubrique gagne un souffle nouveau. Vous voyez, le mois de décembre est vraiment magique...



Un Indien dans la Ville

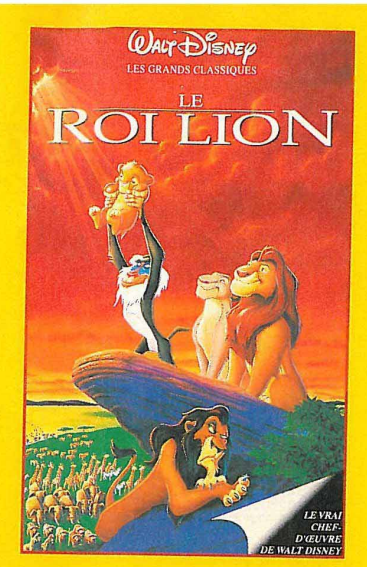
TF1 VIDÉO •
Disponible à la vente le 2 décembre en cassette, laserdisc, vidéo-CD et C.D.I.

Sans cascades, sans explosions ni effets spéciaux, Un Indien dans la ville a remporté un immense succès au cinéma avec plus de 8 millions d'entrées ! Comme quoi... L'histoire raconte les aventures d'un mari (Thierry Lhermitte) qui pensait rapidement régler son divorce avec sa femme (Miou-Miou), partie depuis 13 ans vivre en Amazonie. Mais arrivé là-bas, il apprend qu'il est le père d'un enfant du nom de Mimi-Siku, qui veut dire pipi de chat ! Comble du comble, il sera obligé de le ramener à Paris pour un court... mais tumultueux séjour ! Un film plein d'humour, une aventure effrénée qui se déguste sans modération. ◆

NOTE :

BARÊME DE NOTATION :

- À VOIR ABSOLUMENT
- EXCELLENT FILM
- BON FILM
- À VOIR
- MOYEN



Le Roi Lion

WALT DISNEY HOME VIDÉO •
Disponible à la vente en cassette et laserdisc.

C'est impardonnable de ne pas vous en avoir parlé avant ! Le chef-d'œuvre "Le Roi Lion" est bien entendu en vente depuis déjà un moment et il serait impardonnable pour vous aussi, de ne pas l'avoir ! ◆

NOTE :

Street Fighter

GAUMONT COLUMBIA VIDÉO •
Disponible à la location.

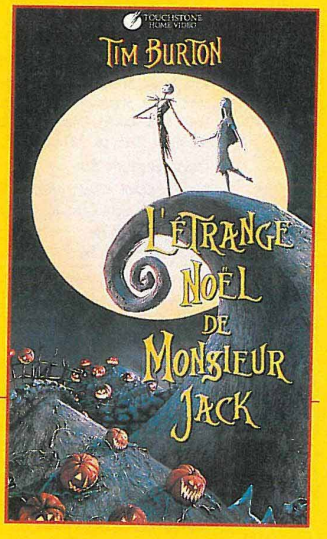
Retrouvez tous les héros de "Street Fighter 2" ! Van Damme joue le rôle du colonel Guile et va devoir délivrer des otages retenus par le général Bison. Les fans pourront apprécier. ◆

NOTE :

L'étrange Noël de Monsieur Jack

TOUCHSTONE HOME VIDÉO •
Disponible à la vente et à la location en cassette et laserdisc.

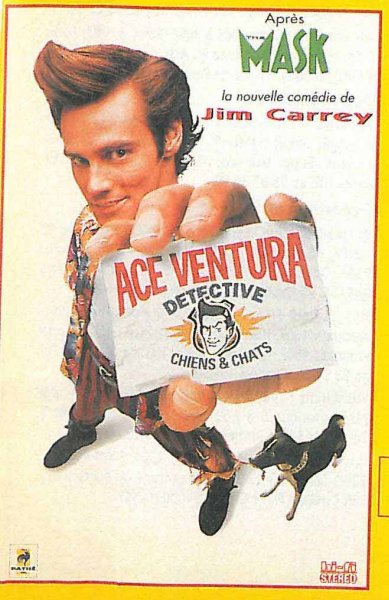
Un film d'actualité puisque Noël arrive, et surtout un film unique en son genre, reposant sur un procédé d'animation image par image, ce qui lui donne un charme tout particulier. Découvrez un monde insolite avec des créatures étranges, le tout raconté sur des chansons. Voyez comment le "Roi des citrouilles", Jack Skellington, sème la panique dans la ville de Noël... ◆



NOTE :

Ace Ventura détective chiens et chats

PATHÉ VIDÉO • Disponible à la location.

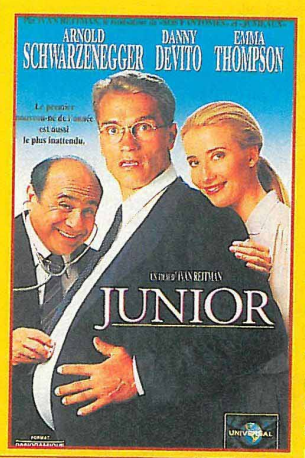


Ceux et celles qui sont tombé(e)s amoureux(ses) de Jim Carrey, ne peuvent se permettre de rater cette comédie dans laquelle Jim (à ne pas confondre avec Earthworm Jim), joue le rôle d'un détective pas comme les autres... Sa spécialité : les animaux ! Avec Mask et Dumb & Dumber (eux aussi des succès), Jim Carrey est devenu le comique incontournable et surtout l'acteur le mieux payé au monde ! ◆

NOTE :

Junior

UNIVERSAL VIDÉO •
Disponible à la location le 7 décembre.



Après "Les Jumeaux" et "Un flic à la maternelle", Arnold Schwarzenegger est de retour dans une nouvelle comédie bien surprenante. Danny Devito dans le rôle du médecin et Arnold dans celui de la "mère porteuse" vont vous prouver qu'un homme peut, lui aussi, avoir un enfant mais non sans certaines complications... ◆

NOTE :

Mais aussi...

Vidéos-CDs pour Saturn

- Alarme Fatale
- Apocalypse now
- Black Rain
- Bons baisers de Russie
- Candyman
- Éclair de lune
- Fantômes en fête
- Ghost
- Goldfinger
- James Bond contre Docteur No
- Jeux de Guerre
- Kalifornia
- L'amant
- L'Opération Corned Beef
- La Firme
- La Gloire de mon père
- La Leçon de Piano
- La Soif de l'or
- La Vengeance d'une Blonde
- Le Château de ma Mère
- Le flic de Beverly Hills 1 et 2
- Le Nom de la Rose
- Les Incorruptibles
- Les nuits fauves
- Les survivants
- Liaison fatale
- Little Buddha
- Megateuf
- Proposition indécente
- Rain Man
- Sliver
- Sniper Tireur d'Élite
- Star Trek VI
- Talons Aiguilles
- Tendres Passions
- Thelma et Louise
- Top Gun
- U2 Rattle and hum
- Un fauteuil pour deux
- Un faux mouvement
- Un poisson nommé Wanda
- Un prince à New-York
- Un ticket pour deux
- Une balle dans la tête
- Une Époque Formidable
- Y-a-t-il un flic pour sauver la reine ?
- Y-a-t-il un flic pour sauver le président ?
- Y-a-t-il un pilote dans l'avion ?

Cassettes à la location

- Before Sunrise
- Body Trash
- Cobb
- Entretien avec un vampire
- Futur immédiat 2
- Killing Machine
- L'Étalon d'Argent
- La jeune fille et la mort
- La Révélation

Cassettes à la vente

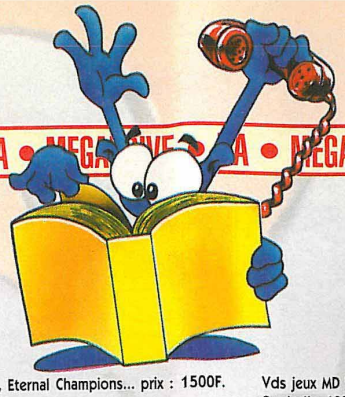
- Backstreet Justice
- Calendar Girl
- Fraise et Chocolat
- Gilbert Grape
- Léon
- Mask
- Salé Sucré
- Un look d'enfer

Dessins Animés

- Astérix et les Indiens
- La légende de Lochnagar
- Le Cygne et la princesse
- Le Père Noël et le Magicien
- Le Roi Lion
- Mary Poppins
- Tex Avery : l'Intégrale
- Tintin (4 coffrets)

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ MEGADRIVE 32X ★

VENTE

Département 08

Vds 32X TBE + 2 jx VR Deluxe et Star Wars, prix : 950F port compris.Tél. à Thibaut au 24 56 51 06.

Département 44

Vds 32X + MD + 2 jx 32X (Doom + Starwars) + 2 pads, TBE : 1700F. Tél. à Matthieu après 18H au 40 05 81 87.

Département 61

Vds 32X + 2 jx + 1 manette 6 boutons prix : 1000F. Tél. à Franck au 33 83 74 20.

Département 75

Vds 32X + 2 jx et vds ou échange nombreux jx MD. Tél. à Nicolas au 42 40 29 84.

Vds ou éch. jeux 32X et MD le Roi Lion, Asterix, Flink, Doom... Tél. à Philippe au 43 66 37 70.

Département 94

Vends sur 32X Doom + 32X à prix intéressant. Tél. au 46 71 21 42 le soir.

★ GAME GEAR ★

VENTE

Département 21

Vends GG + 2 jeux + adaptateur + valise GG, le tout : 490F et jeux MD Sonic : 90F, World of Illusion : 160F. Téléphoner au 80 74 28 61.

Département 54

Vds GG + 3 jx (Sonic, Chuck Rock, Mickey) en TBE : 550F + SSF2 MD : 230F + Asterix MD : 100F + Mega Force depuis n°24 à 20F pièce ou 15F si achat de + de 5 n°. Tél. à Jérôme après 18H au 82 89 14 78 ou écrire à PIKON Jérôme, 7 Rue du Viaduc, 54880 THIL.

Département 63

Vends sur GG Asterix and the Secret Mission : 150F, Ecco 2 : 150F, Cool Spot (neuf) : 50F ou les 3 : 300F. Téléphoner au 73 53 05 01.

★ MEGA-CD ★

VENTE

Département 33

Vds MD + Mega CD II avec 2 man. + 1 man. Turbo + action replay II + 12 jx et 2 CD : 1900F. Tél. au 56 84 12 71 aux heures de repas.

Département 49

Vds Mega-CD 2 + 2 jx + MD + 9 jx + adapt. MS + 10 jx, le tout : 3000F à déb. ou vente séparée. Tél. à Julien après 18H sauf le samedi au 41 38 10 15.

Département 50

Vds ou éch. MCD II + 12 jx (Tomcat Alley, Ground Zero Texas, Mickey Mania, Flink...) de 100F à 250F pce. Tél. : 33 57 94 05.

Département 62

Vds MCD + MD + 6 jx CD + 11 jx MD + 4 man. (SSF2, MM2, Flink, Pagemaster, S. of Rage 3) prix à déb. et vds GG + 5 jx et éch. jx MD, GG, MCD, GB. Tél. ap. 18H30 à Stéphane au 21 62 69 00 ou écrire à MOREL Stéphane, 162 Av. de la Libération, 62700 BRUAY LA BUISSIERE.

Département 77

Vds MD2 + MCD2 + jx CD Thunderhawk + Solfeace + Cobra Command + jx MD Sonic 1, SS Lucifer, Syndicate, MG1, World of Illusion, SF2' + 2 man. 6 bts infra rouge + 1 man. 3 bts : 1800F. Tél. au 64 41 87 59.

Département 91

Vds MCD + 4 jx (Road Advanger, Night Trap, Sonic CD, BC Racer) le tout en TBE : 1500F + vds divers jx MD : 100F à 250F ou 300F les 2. Tél. au 60 83 06 44.

★ MEGADRIVE ★

CONTACT

Département 42

Ech. jx MD Theme Park, Ren et Simpy, Sonic 3, NBA JAM, Shinobi 3... possibilité de vente (de 80F à 275F). Tél. à Sylvain BRUYERE en semaine après 18H au 77 22 75 98 ou écrire à Chemin des Sagnes, La Chabure, 42400 ST CHAMOND.

Département 59

Echange 17 jeux MD Le Roi Lion, Mr Nutz, Art of Fighting, Second Samouraï, Monster World IV, Samouraï, Shodown, Legend Thor et cherche Landstalker, Shining Force 1 et Phantasy Star 1-2-3-4. Ecrire à Mr MARTEL Thierry, D21 Rue du 19 Mars 1962, 59590 RAISMES, tél. : 27 28 93 23.

Département 66

Echange Soleil, Alladin, Another World, Zombie contre Landstalker, Light Crusader, Shining Force II. Téléphoner au 68 66 72 78.

Département 76

Echange sur MD Terminator, Talespin, Streets of Rage, The Simpsons, Road Rash 2. Rech. Desert Strike, Royal Rumble, Ecco, Asterix, Jurassic Park ou autres. Téléphoner au 35 85 23 38.

VENTE

Département 02

Vends MD + MCD II + pad + rallonge + pad pro 2 + Dual Turbo infrarouge + 4 jeux MD + 4 jeux M-CD + adapt. japon + Mega Force n°1 au n°44 + cassette, valeur : 7763F : 4000F à déb. Tél. au 23 82 48 70 ou écrire à BALAVOINE Yvan, 23 Rue Jules Lefebvre, 02130 FERE EN TARDENOIS.

Vds MF du N°16 au N°43, le tout : 200F. Vds aussi SN + DBZ3 + Mario 4 + Mario All Stars (jeu ayant Mario 1, 1 Bis, 2 et 3) + 2 man. garanti jusqu'au 31/3/96, le tout : 1000F. Tél. au 23 58 51 63 ou écrire à CHAUDRON Stéphane, 141 rue de Lorraine, 02500 HIRSON.

Département 03

Vds 10 jx MD prix : 250F. Ecrire à MARTIN DANIEL, 6E Cours des Moines, 03500 ST POURCAIN SUR SIOULE.

Département 04

Vds jeux MD Sonic : 75F, Flashback : 230F, Jurassic Park : 170F, Roi Lion : 275F, EA Jim 320F, Splatterhouse 2 : 160F, Lost Vikings : 275F. Tél. à Cyril au 92 34 67 57 après 18H ou écrire à CHEGARAY Cyril, Chabriere St Pons, 04510 MALLEMOISSON.

Département 07

Vds sur MD Flashback : 160F, NBA JAM : 140F, F1 : 220F, NHL 95 : 200F. Vds 10 jx GG dont FIFA : 210F, Le Roi Lion : 180F, NBA JAM : 130F, Olympic Gold : 130F, Sonic 2 : 120F. Tél. à Julien au 75 67 44 25.

Département 08

Vends MD + 2 manettes + 4 jeux (Global Gladiator + Toki + Bio Hazard Battle + Altered Beast) : 380F. Téléphoner au 24 42 75 54.

Vends MD + 1 pad + 5 jeux : 500F port compris. Téléphoner au 24 27 09 09.

Département 13

Vds MD + 5 jx + 2 man. prix : 900F TBE et MCD + 3 jx prix : 1000F et MD 32X + 3 jx : 1000F. Vds jx MD Sonic 3 : 250F, NBA JAM : 200F, le Roi Lion : 200F et action replay 2 : 300F. Tél. à Mathieu ap. 18H au 91 68 78 71.

Vds MD + 1 manette + 12 jeux (Sonic1, Street of Rage 1 et 3, Aladdin, Landstalker, Alien 3, Thunder Force 4, Mortal Kombat 2, Eternal Champions... prix : 1500F. Tél. au 42 05 35 18.

Vds MD 2 + MC2 en TBE + boîtes origine + notice : 2700F, sur MD 6 jx (Eternal Champion, Pete Sampras...) sur MC 3 jx (Road Avenger, Final Fight, Tomcat Alley). Tél. à partir de 18H : 91 96 25 17.

Vends jeux MD Landstalker, la Legende de Thor, Lemmings, Crueball, Psychopinball, Wonderboy 3, Sonic, Paperboy 2, David Robinson's. Téléphoner au 91 03 88 44 le soir.

Département 16

Echange sur MD Jurassic Park, Power Ranger, Predator 2, Aladdin, Zero, Tolerance, Cliffhanger. Possibilité éch. 2 K7 + 30F contre Micro Machine 1. Ecrire à Eric FABRE, 10 Rue de Bône, 16100 COGNAC, tél. : 45 82 19 07 à 17H50.

Département 29

Vds MD + 2 man. + 6 jx Soleil, Schtroumpfs, Earthworm Jim, Mickey et Donald, Greendog, Aladdin, prix : 1850F, prix à déb. Tél. au 98 94 64 34.

Département 33

Vds MD + 10 jx (Sonic 1-2-3-4, Probotector, F1, Wiz'n Liz, FIFA 94...) prix : 2300F au plus offrant. Tél. à Florent à partir de 17H30 au 56 54 45 01.

Département 34

Vends jeux MD Quackshot, World of Illusion, Bubsy : 100F environ. Téléphoner après 19H : 67 87 90 83. Vente gens habitant le 34.

Département 35

Vds 12 jx MD de 80F à 200F Formula One, Tiny Toons, Olympic Gold, F22... Recherche sur MD Theme Park, NFL Quaterback 95. Tél. à Thierry le week-end au 99 88 60 92 ou après 18H au 96 87 12 76.

Vds sur MD NBA Shodown, NHL Hockey'94, Jungle Strike, Street Fighter II' et Super Monaco GP II (100F chaque ou 450F les 5). Ecrire à QUERAT Gilles, la Ville Allée, 35630 HEDE ou tél. après 18H au 99 45 49 39.

Vends MEGADRIVE + 4 manettes + 26 jeux (Syndicate, Landstalker, Psycho Pinball, Micro Machines 2, Desert Strike, Zombies...) : 3000F. Téléphoner au 99 50 86 32 ou écrire à DELAUNAY Hubert, 1 Sq. de Macédoine, 35200 RENNES.

Département 38

Vends 10 jeux MD Mortal Kombat, Art of Fighting, Kick Off, Terminator, Batman et C., Game Genie, entre 50F et 200F l'un. Vds mangas DBZ Fra. n°34 : 10F. Téléphoner à Julien GAILLARD au 74 80 18 08 ou écrire à Montgarrel, 38510 MORESTEL.

Vds Aladdin sur MD et vds Mickey Mouse II sur GG : 230F, M.M. : 190F, port compris, pas d'éch. Ecrire à BRIZARD Cyril, Le Leva, 38110 LA CHAPELLE DE LA TOUR, tél. : 74 97 50 03.

Département 39

Vends MD + 1 pad 6 boutons + 1 pad 3 boutons + 6 jx (F22, Sonic 2...) : 1500F à débattre. Tél. à Romuald après 19H au 84 81 02 82 ou écrire à COLOMBO Romuald, 4 rue de Pagney, 39350 ROUFFANGE.

Département 42

Vds ou éch. sur MD Comix Zone : 300F, Sonic 3 : 200F, NBA JAM ou Tiny Toon 2 avec adapt. 4 joueurs : 330F, Taz 2 : 150F et autres jx. Tél. à Sylvain au 77 22 75 98.

Vds ou échange Canon Fodder, Soleil, Urban & Desert Strike, Syndicate, Batman, Spirou, Asterix, Megalomania, Speeball 2. Rech. Theme Park, FIFA 95, Legend Thor, Warrior Rome 2, Centurion. Tél. 77 53 40 17.

Département 43

Vends MD + 1 manette + jeux + 2 manettes infra rouge + adaptateur chinois + Bazooka + 6 jeux + 13 MF, état neuf : 3500F à déb. Ecrire à Carlos GARCIA, 7 Av. Danton, 43300 LANGEAC.

Département 44

Vends 2 manettes 3 boutons et sonic 2, TBE. Téléphoner au 40 74 04 81.

Vds jeux MD Strider : 150F, Mickey & Donald : 120F, Sonic II : 100F, Street of Rage 3 : 270F, SF2 : 160F, Super SF2 : 260F... Tél. au 40 68 06 00.

Vends 17 jeux MD de 100F à 250F (SF2', Bubsy, Mega Games I, Sunset Riders, Mickey et Donald, Rocket Knight, Taz...) prix à débattre. Téléphoner au 40 29 22 71 ou écrire à Pierre TRICHET, 17 Bd Eugène Orieux, 44000 NANTES.

Département 45

Vends jeux MEGADRIVE Aventure, Sport, Plates-Formes. Téléphoner au 38 45 01 82.

Vds MD1 + 2 man. + 3 jx : 700F. Vds 30 jx MD dont EW Jim, Soleil, Legend Thor, Roi Lion, Theme Park, Urban Strike, Landstalker... entre 100F et 350F. Tél. à Grégoire après 18H au 38 64 97 87.

Département 46

Vds Pro action replay + Maximum Carnage, 300F les 2, vds Zool + Populous II : 300F les 2. Tél. après 20H à Mr CHOCHOY au 65 37 06 28, 46200 SOUILLAC.

Cherche Castlevania 6, Bomberman, Flink, Asterix, Super Bomberman, Spirou, Virtua Racing. Je propose des pins, télécarte, traducteur 6 langues, film vidéo. Téléphoner après 20H au 65 37 06 28 ou écrire à Mr CHOCHOY, 46200 SOUILLAC.

Département 49

Vends ou échange jeux MD Ex-Mutant, Gl. Gladiator, Rocket Knight, Sonic et Knuckles, Aero the Acrobat, Power Drive, Soleil et Shaq-Fu, prix à déb. ou éch. contre news. Tél. à Clément : 41 51 21 48.

Vds MD + 2 manettes + 32 X + Sonic 2, Doom, Star Wars, Virtua Racing Deluxe, le tout : 1600F. Tél. : 41 87 18 89 ap. 18H.Vds sur MD Ex-Mutants : 150F, G. Gladiator : 150F, Rocket Knight : 200F, Aero the Acrobat : 200F, Shaq-Fu : 250F, Flink : 250F, Power Drive : 250F, Sonic 4 : 260F, poss. d'éch. contre news. Tél. ap. 20H sauf dimanche au 41 51 21 48.

Département 50

Ech. jx MD Sonic I et II, Mick & Mack, Super Kick off contre Sonic III, Mr Nutz, Flink, Castlevania, Sh. Force. Ech. Landstalker, Rocket Night contre Legend of Thor, DBZ, Soleil, Le Roi Lion, Samuraï, Shodown. Ech. sur GG NBA JAM, Devi Lish, Wolf Child, Sonic contre Striker, Shining Force, Samuraï Shodown, Fatal Fury. Tél. : 33 51 78 19 ou écrire à LANOUILLER Loïc, Le Pont Guyot, 50290 BREHAL.

Vds ou éch. jeux MD Mr Nutz : 250F et Megagames 2 : 50F ou éch. les 2 contre Asterix et le Pouvoir des Dieux. Tél. à Simon au 33 44 71 75.

Département 51

Vds Mortal Kombat II : 300F, Chakan : 50F, Sonic I : 50F, le Roi Lion : 250F. Tél. à Geoffroy au 26 05 12 17.

Vds nbx jeux MD de 100F à 300F (Sonic 3, DBZ, Sonic & Knuckles, Street of Rage 2). Ach. posters DBZ. Ecrire à Julien ORBAN, 17 rue de Paris, 51120 SEZANNE.

Département 52

Vends MD + 2 manettes + 13 jeux (Aladdin, Le livre de la Jungle, Street Fighter 2'...) prix à déb. et vds GG + 11 jeux (Super Monaco, Alien 3...) prix à déb. Tél. après 18H au 25 87 39 92.

Département 54

Vds jx MD Roi Lion : 260F, Ecco 2 : 200F, FIFA Soccer 95 : 240F, NBA Live 95 : 240F, WWF Raw : 250F, Stryker : 270F, Quackshot : 100F, Sonic : 50F. Ecrire à Alexis BARATE, 20 Rue Courtot de Cissey, 54000 NANCY.

Vds jeux MD FIFA 94 : 150F, Jungle Strike : 200F, Aladdin : 150F, Robocop vs Terminator : 150F, Mortal Kombat : 150F, Hang on : 50F et Flashback : 150F. Tél. au 83 24 50 32 après 19H30.

Vds Asterix : 140F + Mega Force depuis janv. 94 : 20F pièce (manque 5 n°) ou éch. Asterix contre Sonic 3. Tél. après 18H à Jérôme au 82 89 14 78.

Vds Landstalker : 250F, Soleil : 250F, Formula One : 200F. Tél. au 83 32 21 70 en semaine ou écrire à BECKER Cyrille, 4 Place Carnot, 54000 NANCY.

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM 17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68

PARIS 16 ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55

AMIENS 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88

ANTONY 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666

COMPIEGNE 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52

POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58

ST DENIS (93) Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01

TOULOUSE 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

VERSAILLES 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

VENTE PAR CORRESPONDANCE 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

DEMANDEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE DE NOËL AU 36 685 686 - MAGASINS OUVERTS LE DIMANCHE EN DÉCEMBRE

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MASTER SYSTEM / GAME GEAR

MASTER SYSTEM - ACCESSOIRES

MANETTE	59
ACTION REPLAY PRO	249
ADAPTATEUR SECTEUR	99
JOYSTICK	49
PRISE PERITEL	149

MASTER SYSTEM - JEUX NEUFS

CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	299
DESERT SPEEDSTRAP	199
DESERT STRIKE	139
DRAGON - LA VIE DE BRUCE LEE	199
ECCO LE DAUPHIN	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LE ROI LION	299
LES SCHTROUMPFS	249
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	149
MICROMACHINES	249
MORTAL KOMBAT	299
MORTAL KOMBAT 2	299
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
SONIC CHAOS	139
SONIC SPINBALL	249
SPEEDY GONZALES	299
STAR WARS	199

MASTER SYSTEM - JEUX D'OCCASIONS

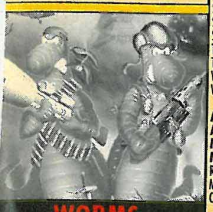
ALIEN 3	89
DONALD DUCK	139
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILLUSION	99
OLYMPIC GOLD	159
PACMANIA	139
SONIC 2	99
TENNIS ACE	99
TRANSBOT	49

GAME GEAR

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR D'OCCASION	399
LOUPE GROSSISSANTE	69
ADAPTATEUR SECTEUR	49
BATTERIE PORTABLE 2 HEURES	149
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99
GACHE DE TRANSPORT	99
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
ACTION REPLAY PRO 2	249

JEUX GAME GEAR NEUFS

ALADDIN	299
ARENA	299
ASTERIX GREAT RESCUE	249
BATMAN ET ROBIN	299
BATMAN FOREVER	299
DR. ROBOTNIK	299
DRAGON - BRUCE LEE	269



WORMS
MEGADRIVE 369F
SATURN 349F

ECCO 2	299
F-1 CHAMPIONSHIP	99
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA 96	299
GARFIELD	299
JUDGE DREDD	299
JUNGLE STRIKE	299
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
MICROMACHINES 2	269
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM	249
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NHL HOCKEY 96	299
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR GOLF 2	269
POWER DRIVE	249
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
RISE OF THE ROBOTS	249
ROI LION (LE)	299
SCHTROUMPFS (LES)	299
SONIC DRIFT RACING	299
SONIC LABYRINTH	299
SPEEDY GONZALES	299
STARGATE	99
STREETS OF RAGE 2	269
STRIDER RETURNS	99
SUPER RETURN OF THE JEDI	299
T 2 JUDGEMENT DAY	199
TAILS ADVENTURES	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	99
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	99

GAME GEAR - JEUX D'OCCASIONS

ALADDIN	199
CHAKAN	99
CHUCK ROCK	99
DONALD DUCK	139
DRAGON CRYSTAL	99
DYNAMITE HEADDY	99
ECCO THE DOLPHIN	199
INDIANA JONES LAST CRUSADE	99
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	139
NBA JAM	169
OLYMPIC GOLD	149
PRINCE OF PERSIA	139
ROAD RASH	99
SHINOBI	49
SONIC	79
SONIC 2	79
SPIDER-MAN	79
STREETS OF RAGE	139
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP	99
TALESPIN	139
TERMINATOR	79
WIMBLEDON TENNIS	79
WORLD CLASS LEADERBOARD	79

CONSOLES 16 BITS SEGA

ADAPTATEUR 32 X NEUF	799
ADAPTATEUR 32 X D'OCCASION	549
MEGA-CD 2 NEUF	799
MEGA-CD 2 D'OCCASION	549
RALLONGE MANETTES	39
MANETTE COMPETITION PRO 6 BOUTONS	79
CD-X PRO JEUX US/JAP POUR MEGA-CD	249

32X / MEGA-CD

32 X - JEUX NEUFS

BC RACERS	TEL
CORPSE KILLER (32X-CD)	299
DOOM	399
FARENHEIT (32X-CD)	399
FIFA 96	489
KNUCKLES CHAOTIX	399
KOLIBRI	449
MORTAL KOMBAT 2	299
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	299
NIGHT TRAP (32X-CD)	399
SHELLSHOCK	399
SOULSTAR X	TEL
STAR WARS ARCADE	399
STELLAR ASSAULT	399
VIRTUA FIGHTER	449
VIRTUA RACING DE LUXE	399

32X - JEUX D'OCCASIONS

COSMIC CARNAGE	169
DOOM	269
GOLF 36 GREAT HOLES	269
METAL HEAD	299
MOTOCROSS 32 X	269
SPACE HARRIER	249
STAR WARS ARCADE	249
VIRTUA RACING DE LUXE	269

MEGA-CD - JEUX NEUFS

BC RACERS	399
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON MASTER II	249
EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION	399
ETERNAL CHAMPION	299
EYE OF THE BEHOLDER	449
FARENHEIT (VO)	349
FATAL FURY SPECIAL	399
FORMULA ONE	449
LORDS OF THUNDER	299
MICKEY MANIA	149
MORTAL KOMBAT	149
NBA JAM	199
NIGHT TRAP (VF)	499
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
PRINCE OF PERSIA	149
PRIZE FIGHTER	249
REBEL ASSAULT - STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	349
SENSIBLE SOCCER	199
SHINING FORCE	449
SUPREME WARRIOR	199
SURGICAL STRIKE	399
SYNDICATE	299
TERMINATOR	99
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY	349

MEGA-CD - JEUX D'OCCASIONS

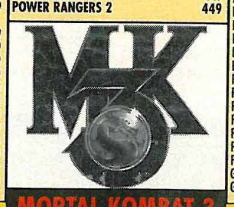
DUNE	269
ECCO THE DOLPHIN	139
FIFA SOCCER	169
GROUND ZERO TEXAS	169
MICROCOSM	139
POWER MONGER	139
ROAD AVENGER	69
ROBO ALESTE	139
SILPHEED	149
SONIC	79
THUNDERHAWK	139
WWF RAGE IN CAGE	139

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 D'OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 D'OCCASION + PAD	299
MANETTE 6 BOUTONS COMP. PRO	79
KIT DE NETTOYAGE	49
ADAPTATEUR JEUX JAP/USA	99
2 MANETTES INFRA ROUGE	199
ACTION REPLAY PRO 2	349

JEUX MEGADRIVE NEUFS

ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALIEN SOLDIER	299
ASTERIX - LE POUVOIR DES DIEUX	399
BATMAN & ROBIN	449
BATMAN FOREVER	399
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
DEMOLITION MAN	299
DONALD DUCK A HAWAI	449
DRAGON - BRUCE LEE	149
EARTHWORM JIM 2	449
ECCO 2	199
FEVER PITCH SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	399
GARFIELD	449
GRETZKY HOCKEY	399
INCREDIBLE HULK	299
INDIANA JONES	TEL
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
JOHN MADDEN FOOTBALL 96	399
LANDSTALKER	399
LEGENDE DE THOR	449
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
LIGHT CRUSADER (RPG VF)	449
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MARSUPILAMI	449
MEGAGAMES 1 - 3 JEUX DE SPORTS	199
MEGAGAMES 2 - 3 JEUX DE COMBAT	199
MICKEYMANIA	249
MICRO MACHINES 2	399
MICRO MACHINES 96 + KIT	399
MORTAL KOMBAT 2	299
MORTAL KOMBAT 3	449
MORTAL KOMBAT	199
MS PACMAN	249
NBA JAM (JAP)	99
NBA JAM	199
NBA JAM T.EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL HOCKEY 96	399
OOZE (THE)	299
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4 - RPG	449
POWER DRIVE	349
POWER RANGERS 2	449



MORTAL KOMBAT 3
MD 449F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE SATURN, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS

PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
ROAD RASH 3	399
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	199
ROI LION (LE)	399
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	299
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC & KNUCKLES	199
SONIC 3	399
SONIC COMPILATION (1+2+ROBOT)	199
SPARKSTER	299
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + POGS	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	199
STREET FIGHTER 2	199
STREET RACER	399
SUPER STREET FIGHTER 2	449
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
TITI ET GROS MINET	299
TORTUE TOURNAMENT FIGHTERS	199
TOTAL FOOTBALL	349
URBAN STRIKE	299
VECTORMAN	399
VIRTUA RACING	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
WRESTLEMANIA	399
ZOOP	249

ALADDIN	169
ALIEN 3	139
ATP TOUR	269
BART'S NIGHTMARE	139
BIO HAZARD BATTLE	139
BRUTAL	199
COOL SPOT	139
CORPORATION	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DRACULA	139
DRAGON'S FURY	275
DUNE 2 BATTLE OF ARAKIS	279
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199
EARTHWORM JIM	299
ECCO	99
ETERNAL CHAMPIONS	129
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	139
F 22 INTERCEPTOR	169
FATAL FURY	169
FEVER PITCH SOCCER	279
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139
FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169
FLINK	99
GAUNTLET 4	99
GENERAL CHAOS	199

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + BONS ACHAT 200F SCORE	2199
SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + JEU DAYTONA USA + BONS ACHAT 200F	2590
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
CARTE MPEG (VF) + 1 FILM + 1 CD	1190
CARTE PHOTO (VF)	169
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	149
VIRTUA STICK	299
VOLANT ARCADE RACER	449

JEUX SATURN NEUFS

BUG (VF)	399
CLOCKWORK KNIGHT (VF)	299
CLOCKWORK KNIGHT 2 (VF)	349
CYBER SPEEWAY (VF)	349
DAYTONA USA (FR)	449
DIGITAL PINBALL (VF)	349
FIFA 96 (VF)	369
HANG ON GP 95 (VF)	399
HI OCTANE (VF)	369
MANOIR DES AMES PERDUES (VF)	399
MORTAL KOMBAT 2 (VF)	399
MYST (VF)	399
NBA JAM 2 TOURNAMENT (FR)	399
NHL HOCKEY (VF)	399
PANZER DRAGON (FR)	449
PARODIUS (VF)	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS (VF)	399
PRIMAL RAGE (VF)	349
RAYMAN (VF)	399
REVOLUTION X (VF)	399
ROBOTICA CYBERNATION (VF)	399
SEGA RALLY (JAP)	499
SHELLSHOCK (VF)	349
SHINOBI-X (VF)	349
SIM CITY 2000 (VF)	399
STREET FIGHTER MOVIE (FR)	399
THEME PARK (FR)	399
TILT (VF)	399
VICTORY BOXING (VF)	399
VICTORY GOAL (FR)	349
VIRTUA COP (VF)	399
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER (FR)	299
VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)	449
VIRTUA FIGHTER REMIX (VF)	259
VIRTUA RACING (VF)	349
VIRTUAL HYDLIDE (VF)	399
WING ARMS (VF)	349
WORLD SERIES BASEBALL (VF)	349
WORMS (VF)	349
X-MEN (VF)	399

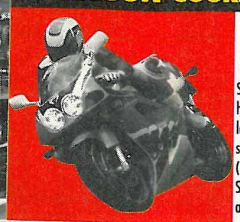
SATURN
+ PAD + MEMOIRE 2199F

GRATUIT ! BON D'ACHAT 200F

GODS	139
GRANDSLAM TENNIS	99
HAUNTING	169
HYPER DUNK	139
INDIANA JONES 3	99
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	139
JOHN MADDEN FOOTBALL 94	139
JORDAN VS BIRD	99
JUNGLE STRIKE	249
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	99
LEGEND OF GALAHAD	99
LEMMINGS	139
LOTUS TURBO CHALLENGE	139
MARBLE MADNESS	199
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILLUSION	99
MICRO MACHINES 2	279
NBA ACTION 95	279
PGA TOUR GOLF 2	275
PHANTASY STAR 3	299
POPULOUS	199
POWER DRIVE	249
PREDATOR 2	139
RANGER X	169
RUGBY E.A. 95	169
STREET FIGHTER 2	139
SUPER MONACO GP 2/A.SENNA	249
WORLD CLASS LEADERBOARD	139
ZOOL	59

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 213 603

LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone 43 290 290 | 3615 SCORE GAMES | SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris | FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES

TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

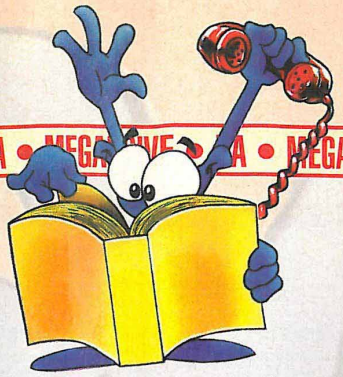
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 12/95

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGADRIVE • PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

Département 55

Vds MD II + 2 pads + 2 pads infrarouge + 7 jx + livres avec astuces prix à déb. Tél. au 29 84 40 03 ou écrire à DEBODE Grégory, 21 rue St Pierre, 55100 VERDUN.

Département 56

Vds MD 32X : 790F, Doom : 290F, Mister Mask GB : 100F, R-Type : 65F, Sonic MS : 50F. Echange les jeux GB, MS contre mangas Dragon Ball (t6 au 17) ou les achètes. Tél. à Olivier au 97 75 15 02 ou écrire à BAILLY Olivier, 10 Rue des Ponts, 56140 MALESTROIT.

Vends jeux MD the Flinstones : 150F, Wrestle War : 100F, Cool Spot : 200F, Global Gladiators : 150F ou éch. contre Street of Rage 3, Earthworm Jim, NBA JAM Tournament Edition. Téléphoner à Stan après 18H au 97 75 78 93 ou écrire à NICHINI J-M, Rue du Calvaire, St Raoul, 56380 GUER.

Département 57

Vends jeux sur MD Urban Strike, Soleil, Sonic 2, Powerdrive, Tiny Toon, Double Dragon 3... entre 50F et 300F. Tél. à Norman après 18H au 87 73 95 93.

Vends MD + 2 adaptateurs + 1 pad 6 B + 2 pads 3 B. + 18 jx (Virtua R., MK I et II, Dune, NBA, FIFA, F1, Street Powerdrive... prix : 2000F. Téléphoner aux heures de repas au 87 65 38 56.

Département 59

Vends jeux MD Mickey, Quackshot + adaptateur japonais : 200F, Titi et Gros Minet : 150F, Pugsy : 100F. Téléphoner au 20 50 61 69.

Vends MD, GG, SN. Cherche Galaga 2, DBZ3, Snoker et nouveauté. Possède Legend of Thor, Donkey Kong Country, Sonic Trible Trouble... Téléphoner au 27 28 93 23 ou écrire à MARTEL Thierry, D21 Rue du 19 Mars, 59590 RAISMES.

Vds 21 jx MD de 50F à 200F Urban Strike, Sonic 4, Lem. 2, Virtua Racing, Shining Force 1 & 2, FIFA... Tél. aux HR : 28 69 53 95 ou écrire à Thomas SICARD, 120 Av. de la Mer, 59240 DUNKERQUE.

Vends jeux sur MD : 100F à 200F, jeux GG : 100F à 150F et vds magazines Joypad, Supersonic, Tilt et Mega Force. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 Rue Mexico, 59000 LILLE.

Vds Sherlock Holmes : 80F, Soleil : 200F, Night Trap : 200F, Mr Nutz : 80F, Dragon's Lair : 200F, Landstalker : 150F, FIFA Soccer 95 : 100F, MD II + 2 man. + Aladdin + prises : 320F. Tél. à Denis au 27 47 74 13.

Vends Lotus Turbo Challenge sur md : 200F + sur GG Global Gladiators : 100F et Sonic : 150F et sur NES Tortues Ninja et Ghostbusters : 150F pièce. Tél. à partir de 16H45 : 27 42 34 74.

Département 62

Vends jeux MD Bob : 50F, Famille Addam's, Quack Shot : 100F, Kid Chameleon : 100F, Wonderboy Word : 150F, Soleil : 200F, Le Roi Lion : 200F ou vds le tout : 700F. Tél. au 21 84 18 85.

Vds et éch. Mr Nutz, Legend de Thor, Rocket Knight, Whiprush, Cool Spot, Bob, Wonderboy 5, Bubsy, Pitfall : 100F à 400F. Ecrire à Cédric NIEBORAK, 22 Rue de l'espérance, 62700 BRUAY-LABUISSIERE, tél : 21 53 80 35.

Vends 7 jeux MD Knuckles, Tiny Toons, Turtles, Mazin, Sonic 2, MG1, Zero W. : 700F le tout et man arcade 6 boutons : 150F. Téléphoner à Manuel au 21 26 18 69.

Département 63

Vends MD + MCD + 16 jeux MD et 6 jeux MCD : 3000F et 4 paddles et une trentaine de magazines à déb. possibilité vente séparée. Appeler Steph après 19H au 73 53 72 13.

Département 65

Vends jeux MD Sonic 2, NBA JAM, PGA Tour Golf, NHL Hockey, Olympic Gold, Shadown of the Beast, prix : 150F frais de port compris, Mega CD Night Trap, Thunderhawk, Silpheed, prix : 200F port inclus. Téléphoner au 62 99 25 56.

Département 66

Vends jeux MD Skitchin : 200F, Road Rash : 120F, Where in Time is... 120F, Chiky Chiky Boys : 120F, NBA JAM : 200F, Wonderboy 3 : 80F, frais de port compris. Tél. après 17H30 au 68 92 36 88.

Vds jeux MD Wonderboy (jap.) : 80F, Altered Beast : 50F, Chiki Chiki Boys : 120F, Where is Carmene in... : 120F, NBA JAM : 200F (port compris), le tout en TBE, le lot : 450F. Tél. après 18H au 68 92 36 88.

Département 69

Vds MD + 32X + 12 jx (Thor, VR, DLX, NBA JAM TE (32X), MK2 (32X), Sonic 3 & 4, True Lies, Judge Dredd, WWF Raw (32X), SSF. 2 Turbo, Streets of Rage 1 & 2, le tout : 3000F à débattre. Tél. au 78 60 20 51.

Vends MD, MD 32X, Mega CD et jx récents (MK 2, la Legende de Thor, FIFA, Ground Zero, Texas, VR de Luxe). Tél. après 18H au 78 93 85 61.

VENds MD + 12 jeux récents (Legende de Thor, NHL 95) + M-CD 3 jeux Ground Zero Texas + MD 32X + 2 jx VR Deluxe + Starwars. Téléphoner à Aurélien au 78 93 85 61 à partir de 18H.

Vends MEGADRIVE + 8 jeux + 2 pads + adaptateur : 900F. Téléphoner le soir : 78 21 15 11.

Département 72

Vds Soleil : 220F, Sonic Spinball : 150F, Zombies et Road Roash 1 : 120F pce. Tél. à Mickael : 33 28 84 20.

Département 75

Vends MD + 2 manettes + 10 jeux (Earthworm Jim, FIFA Soccer, NBA JAM, Sonic 1 et 2...) TBE prix : 1000F ou vente séparée possible. Tél. à Thomas au 45 83 95 54 ou écrire à BINISTI Thomas, Apt 2175, 8 Av. de Choisy, 75013 PARIS.

Vends 25 jeux MD NHL 95, FIFA 95, MK, Sonic Spinball. Achète jeux divers. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS.

Vends ou échange jeux MD ou 32X Virtua Racing, Le Roi Lion, Flink, Ecco 2, Mega Turrican, Doom... Tél. à Philippe au 43 66 37 70.

Département 76

Vends MEGADRIVE + 5 jeux + Menacer + 3 manettes prix à débattre. Téléphoner au 35 89 67 42.

Vends jeux MEGADRIVE Sonic : 90F et Wrestel War : 100F, Splatterhouse 2 : 260F. Téléphoner au 35 43 66 37 à partir de 18H.

Département 78

Vends 15 jeux sur MD dont Samouraï Shodown, Micro Machine, Jungle Strike, Power Monger, Mortal Kombat 2... ou échange 2 ou 3 jeux contre 1 jeu Saturn, échange aussi jeux GG. Téléphoner à Stéphane au 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Vends jeux MEGADRIVE FIFA Soccer 95 : 275F, FIFA Int. Soccer sans boîte : 100F, Sonic 3 : 275F, Megagames 1 : 175F, Dino Dini's Soccer : 175F, tous en TBE. Tél. à Alexandre au 30 90 03 69.

Vends MD + 8 jeux + 2 manettes (1 à 6 boutons) jeux : Probotector, MK, adapt., Shaq-Fu, les Schtroumpfs, Sonic, Greenbog... le tout : 1500F. Tél. de 18H à 20H à Yoann au 39 54 54 25 ou écrire à JARDIN Yoann, Rés. Concorde, 6 Square St Florentin, 78150 LE CHESNAY.

Vds sur MD Eternal Champion : 150F et sur 32X Knuckles Chaotix : 200F. Tél. ap. 18H au 30 51 04 42.

Département 83

Vends MEGADRIVE + 2 manettes 6 boutons + 18 jeux (VR, MK2, Micro Machines 2, Theme Park, Tous les "Sonic"...) + adapt. MD/MS + adapt. jap. : 1200F. Tél. à Guillaume au 94 41 08 51.

Département 84

Vends MD + 2 manettes (sous garantie 6 mois) avec Sonic 2 + Street Fighter 2' et Mickey Mania : 800F. Tél. ap. 18H au 90 34 29 94.

Département 91

Vends MEGADRIVE + 3 manettes + 19 jeux (MK I et II, Street Fighter II', Dragon Ball Z, Boog., Sonic I et II, Sonic et Knuckles, Urban Strike, Micro Machines II...) prix : 2000F ou éch. contre Saturn ou Playstation. Téléphoner au 60 84 20 56.

Vds MD TBE, 3 pads (1 de 6b) + 19 jeux (Ecco II, DBZ, VR...) prix : 2900F. Tél. à Xavier au 64 90 48 95.

Vends MEGADRIVE + jeux (Thor, Shadow Run, AD & D, Zero Tolerance...) rech. news dont Light Crusader... Vends GG + jeux + housse... Cherche Shining Force GG. Téléphoner au 60 83 07 11.

Vds sur MD Earthworm Jim : 239F, Second Samourai : 249F, X-Men 2 : 259F, NBA Jam : 99F + 9 jeux dont Desert Strike, le tout : 1279F. Tél. à Régis ou Jean-Noël de 17H à 21H au 69 38 39 44.

Vds MD + 14 jeux : 1500F ou vds jeux de 50 à 250F (Aladdin, Coll Spot,, Sonic, Soleil, Thor, Landstolker (VF), Turrican, Thunderforce IV, Quackshot et Castle of Illusion). Téléphoner au 69 90 17 76.

Département 92

Vends MD + 2 manettes dont 1 spécial + 7 jx (Aladdin, Cool Spot, Micro Machine, Ecco...) : 1000F. Téléphoner entre 19H et 21H au 47 86 09 70.

Vds MD1 + 21 jeux + accessoires (AR2, manettes, adapt.) : 3800F à débattre, possibilité vente séparée. Tél. à Lionel après 18H au 42 04 32 00.

Vds 17 jeux MD + Menacer entre 50F et 200F, le tout : 1190F et 8 jx M-CD entre 80F et 200F, le tout : 990F, 32X + 5 jx : 1490F (vente séparée poss.). Tél. à Jean-Paul : 46 23 16 43 ap. 18H.

Département 93

Vends jeux MEGADRIVE (Earthworm Jim : 250F, Mr Nutz : 150F, Max Carnage : 200F, W. of Illusion : 99F, Virtua Racing : 350F, Cosmic Space Head : 99F, jeux jap. Shadown Dancer : 99F, Midnight Resistance : 99F). Téléphoner au 48 47 76 03.

★ SATURN ★

VENTE

Département 15

Vds Daytona USA : 300F et Virtual Hyldyde : 250F. Tél. au 71 40 20 43 ou écrire à CHAUSSADE Jean-François, Le Bourg, 15240 VEBRET.

Département 54

Vends Shinobi : 249F, Victory Goal : 200F, Panzer Dragoon : 300F. Téléphoner au 83 21 75 67 à Xavier.

Département 84

Vds Daytona USA : 200F, Riglord Saga : 350F, Blue Seed : 300F, Deadalus : 200F. Tél. à Nicolas : 90 72 85 07.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 45

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

AVIMAGE

POG®

LE VRAI!

En exclusivite
1 BIG KINI !
DOUBLE EPAISSEUR
dans chaque pochette !
12 Kinis A COLLECTIONNER

joue et gagne sur le 36 15 ALLOPOG® et sur le 36 68 90 02* *2,23 la minute

LE JEU QUE TU COLLECTIONNES

NOUVELLE SERIE

MEFIE-TOI DES FAUX !

MORTAL KOMBAT®

® & © 1995 World POG Federation - TOUS DROITS RESERVES

PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE
POG
THE WORLD POG FEDERATION

EN VENTE PARTOUT

Photos © MCMXCV - New Line Productions, Inc. Tous droits réservés.
MORTAL KOMBAT® et le logo dragon sont des marques déposées de Midway® Manufacturing Company.
Utilisation sous licence.

WATERWORLD
05-02-32-63
(APPEL GRATUIT)
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
WATERWORLD TM Et ©1995 Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA / Universal Merchandising, Inc.